мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №2 (4), июль-сентябрь

Настольная книга по Sacred

Прохождение Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Советы Thief: Deadly Shadows

Призраки в Hitman: Contracts

Armed & Dangerous
Neighbour from Hell 2: On Vacation
Jack the Ripper
Fatal Frame 2
Механоиды
Broken Sword 3
Ghost Hunter

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЧИТ-КОДОВ! ПРИКОЛЫ В ХИТОВЫХ ИГРАХ!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, http: games.1c.ua

В тылу В.Р.Т.А.

Десятки моделей техники, танки, бронетехника, пушки, мотоциклы и многое другое

Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной

Вы сможете захватить и использовать в бою любую технику, в том числе вражескую

Открытый люк означает, что танк пуст, вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы заняли оборону в здании-это резко повышает их шансы на успех в бою

Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой

В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, элементы ландшафта

Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому

1С ФИРМА «1С»

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Компания Best Way. Все права защищены.

BEST WAY

INTRO

Вот мы, например, так и не стали теми, кем мечтали. Pagan хотел стать хирургом, Lich – космонавтом, Olmer – милиционером, а Sova – тот хотел вырасти, но ничего не делать и только мультики смотреть… Хм-м… ну, у Совы получилось. Но остальные так и не стали космонавтами, хирургами и ментами. Не получилось.

А вот вы кем хотите стать? Что бы вы сказали, если бы выбирать нужно было прямо сегодня?

А то ведь захочешь, к примеру, стать учителем: учить ближних, строить их по утрам и говорить, что все, мол, идиоты – только ты один умный и все знаешь. А потом окажется, что и правда – нужно вставать черт знает в какую рань, всех строить… И ты действительно самый умный, а вокруг – одни малограмотные идиоты. И все это за небольшие деньги. Радости – никакой.

Или вот, хочешь стать ученым-ядерщиком. Ну, станешь. Ну, отправят тебя на АЭС, а там, пока ты будешь мирно сидеть в станционном туалете, произойдет утечка – и у тебя выпадут все волосы. А куда в наше время без волос? Только «кареатив» писать (как Olmer) – ну, или в бокс. Но для бокса еще и негром надо быть. Или иметь ФИО Виталий/Владимир Владимирович Кличко или, на худой конец, что-то типа Костя Дзю. А если ты не Костя и даже не Дзю?

Выход один – взять трейнер и посмотреть, как оно будет там, через много лет. И как раз тут мы вам и поможем. Если не в жизни, то хотя бы в почетном геймерском деле.

Содержание

Секреты

- Маленькие приколы великих игр 2
- Hitman & Thief 8

Прохождения

- Sacred 12
- Все, что вам нужно знать об Armed & Dangerous 20
- Neighbours from Hell 2: On Vacation 26
- Jack is back 32
- Fatal Frame 2: Crimson Butterfly. Фотография с призраком на память 40
- Архивы Первых 46
- Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Осторожно! Дракона не будить! 50
- Ghost Hunter: краткое пособие для начинающих охотников за призраками 56
- Похождения Сэма Фишера. Часть вторая 62

Cheats

- Краткая энциклопедия читов 74

ОтМЕНЯтина

- Ломаем FPS и TPS 80

Маленькие приколы великих игр

Разработчики компьютерных игр – это, как правило, тоже люди. К тому же зачастую наделенные весьма специфическим чувством юмора. Именно поэтому в играх появляются всякие нездоровые приколы, смешные (и не очень) шутки юмора, а также самые разнообразные недокументированные возможности.

Это интернациональное программерское творчество со временем приобрело повальный характер и получило название **easter eggs** (пасхальные яйца). На самом деле данный термин ничего общего ни с Пасхой, ни тем более с яйцами не имеет. Это скрытые, недокументированные функции. Активируются они набором специальных комбинаций символов либо путем выполнения непривычных действий. В отличие от чит-кодов, easter eggs в прохождении игры не помогают. Обычно это какие-то шутки, внесенные программистами ради развлечения. Их, кстати, можно встретить не только в играх, но и вообще в программах.

Первой игрой, где такого рода

приколы были представлены в большом количестве, стал легендарный «Duke Nukem 3D».

Вылавливание хохм и прочих веселостей требует внимания, эрудиции, а также нестандартного мышления. Или определенных умений в обращении с дебаггером.

Battlefield 1942

Должно работать в любой версии игры. Все, что нужно, чтобы понаблюдать этот прикол, это самолет и пара минут свободного времени.

Необходимо забраться в самолет и взлететь как можно выше, а затем выскочить из кабины и лететь, не раскрывая парашюта. Сначала, конечно, будет крик..., а уж за ним, собственно, и последует прикол.

Serious Sam: The Second Encounter

На первом уровне нужно в воде (под тарелкой) заплыть вниз и взять ракетницу. Затем встать слева снаружи от ограды пирамиды спиной к дымящимся вагонеткам. Теперь отыскать более темный прямоугольник в стене и пальнуть в него из ракетницы. Откроется проход на дискотеку, из которого полезут авторы игры.

На последнем уровне тоже, как говорится, собака порылась. К примеру, в двух местах стены опять можно будет обнаружить более темные участки. Если в них выстрелить, откроются телепорты на два веселеньких острова.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

В игре немало скрытых приколов, которые можно найти как непосредственно в самой игре, так и активировав их путем хитроумных манипуляций с командной строкой.

Запустив игру с параметрами *-developerkeys* и *-screenshot* (то есть ярлык для запуска игры должен иметь вид вроде *«D:\Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe» -developerkeys -screenshot*), можно убить сразу двух зайцев. Во-первых, клавишами <Page up> и <Page Down> можно менять модели персонажей – причем попадаются даже такие, которых в игре нет вообще (к примеру, не вполне одетая тетенька).

А еще можно сделать так, чтобы камеру можно было крутить как душе угодно. Выключается это счастье двойным нажатием <F3>.

Ну, а теперь про внутриигровые яйца.

В первой части шестого акта необходимо пройти через весь дом к убежищу Моны. Осмотрите спортзал – там есть плакат из «Max Payne Kung Fu mod», самой известной модификации для первой части игры.

В третьем кошмаре Макса (в полицейском участке), вместо того чтобы проходить уровень как обычно, нужно вернуться в офис Макса. На доске, где он исследовал связи мойщиков с мафией, будет написана фраза «Проснись! Это всего лишь игра» (WAKE UP! THIS IS A VIDEO-GAME.)

Neverwinter Nights

Нажимаем знакомую всем тильду (то есть кнопку <~>) – и вводим *DebugMode 1* (с учетом регистра).

Сохраняемся, после чего находим людное местечко, опять жмем <~>, в консоли набираем *dm_cowsfromhell* – и любуемся результатом.

А вот если в той же консоли набрать *dm_mylittlepony*, то персонаж начнет носиться как угорелый, да вот только друзьям показывать его в таком виде будет чуточку стыдно.

Hitman 2: Silent Assasin

На уровне Shogun Showdown следует зайти на третий этаж в комнату с компьютерами. Нас интересует компьютер в центре комнаты – на нем можно наблюдать скриншот из на то время еще не вышедшей игры Freedom Fighters.

Age of Empires 2

Во время игры нажмите <Enter> и в окне чата введите *how do you turn this on*. Затем переходите в первый городской центр – там теперь можно строить новых юнитов, пулеметчиков.

Halo

В игре можно проверить свою удачу. Для этого переходим в пустой слот и набираем *.fortune*, после чего кликаем волшебную кнопочку ОК. После этого надпись изменится на описание нашей удачи.

Age of Mythology

Играя за египтян, проверяйте имя своего фараона. Иногда он может именоваться совсем не по-древнеегипетски, а именно – Bubba Joe.

Prince of Persia: The Sands of Time

Необходимо начать новую игру и, стоя на балконе, нажать по очереди (удерживая при этом X) пробел, левую кнопку мыши, E, C, E, пробел, левую кнопку мыши, C (это клавиши управления, выставленные в игре по умолчанию).

Zoo Tycoon

Если во время игры в резервуар с водой поставить статую русалки, то по прошествии некоторого времени статуя превратится в настоящую русалку.

The Temple of Elemental Evil

Если бросить дайсы 99999 раз, то в итоге можно получить надпись в стиле «Хорош кликать – и так все по 18» или, наоборот, гласящую о том, что все атрибуты выставлены на 3.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Нужно идти строго на восток, а потом плыть, плыть и еще раз плыть – пока не влезем за край карты. Тут есть шанс найти бутылку с посланием, оставленную Чужими.

Counter-Strike: Condition Zero

Если в режиме Deleted Scenes на карте Alamo выстрелить по американскому флагу, игра закончится мгновенным летальным исходом для стрелявшего.

Deus Ex: Invisible War

Находясь в развалинах офиса UNATCO, в первой большой комнате следует взять флаг и пройти в комнату, некогда бывшую офисом товарища по имени Joseph Manderly. Оттуда нужно проследовать в ванную, там опустить флаг на пол и в унитазе спустить воду. В результате на экране появится сообщение – и герой будет перенесен на вечеринку в Club Vox, где имеет место быть еще одна концовка игры.

Summoner

Нажав <Esc> во время прокрутки списка разработчиков, можно посмотреть ролик о том, как они играют в D&D.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Нас интересует эпизод на планете Corellian, когда надо было остановить летящий на всех парах поезд на воздушной подушке. Начав уровень, идите назад. В последнем отсеке вы обнаружите старого знакомого – болтливого робота C3PO. Подойдите

к нему и активируйте дроида. Он начнет бегать по отсеку и в конце концов приведет нас в темный угол, где прячется его лучший друг – R2D2.

Zanzarah: the Hidden Portal

В папке, где установлена игра, находится файл *outtakes.mp3*. Там записаны все казусы и ошибки, происходившие при озвучке игры. Знающие английский язык по достоинству оценят шутки актеров.

GTA 3

После прохождения первого острова возле телефонной будки, у которой нам давал задания главарь банды дьяволов, появится скрытая машина – очень стильная багги.

А вообще игра просто напичкана яйцами и сюрпризами.

Vietcong

Переходим к брифингу перед миссией «Три каньона» (Three Canyons), идем сначала на стрельбище (firing range), а затем в арсенал (armoury room). Расстреливаем бутылки под столом, а затем и оставшуюся посуду на стрельбище. Ежели все сделано правильно, заиграет мерзкая музычка, после чего появится один из персонажей игры и исполнит не менее мерзкий танец.

Medal of Honor: Allied Assault

Начав игру во второй части (задание Scuttling the U-529 – Naxos Prototype) второй миссии, нужно пройти в комнату, где за столом сидят немцы и играют в карты (эта комната – третья по счету). Войдя, посмотрите вправо – и вы увидите огромное окно. Через стекло будет виден небольшой участок первого этажа, где стоят два охранника.

Подойдите к окну вплотную и пройдитесь вдоль его левой части, нажимая при этом кнопку «использовать» (по умолчанию это клавиша <E>). Теперь смотрим в окно и любуемся результатами своих трудов – немцы с первого этажа будут по очереди отжиматься, выполнять различные физические упражнения, делать сальто и даже танцевать. Как только представление закончится, повторите процедуру заново – и смотрите продолжение.

В начале четвертой части (The Communications Blackout) шестой миссии, миновав арку, на первом же повороте сверните влево – и вы окажетесь возле здания с большими окнами. Там имеется дверь с вывеской «Rarten Bersteller». Заходим в помещение. Далее в коридор, а оттуда – в располагающийся справа зал. Там в углу стоит пианино, а рядом с ним – гитара. Если подойти к первому инструменту и нажать «использовать», ваш герой слабает на пианино «фирменную» музычку из игры.

XIII

На уровне Carrington's cell, после того как Кэррингтон прикажет вам следовать за ним, произойдет нечто чудесное: вы услышите, как генерал напевает песню из фильма «Бэтмен». К сожалению, понять, какой триггер активирует этот прикол, не представляется возможным.

На уровне SPADS Military Base вода, в которой появляется главный герой игры, ограждена сеткой, но в одном месте в этой сетке дыра. И если проплыть сквозь нее, подождать, пока вода не начнет бурлить, а затем нырнуть, можно будет обнаружить здоровенную акулу, плавающую совсем рядом.

Soldier of Fortune 2

На уровне Seaward Star: Main Deck – в каюте, где вы нашли карточку для входа на капитанский мостик, – обратите внимание на стоящий на столе монитор. Да, сотрудники Raven Software чтят и помнят «тот самый Doom».

Postal 2

В районе дома Чувака, недалеко от домика на колесах, есть клуб «Fire Hole», рядом с которым расположен салон игровых автоматов. Возле есть линия электропередач. На нее можно забраться: зайдите во внутренний двор клуба, заберитесь на забор. С забора нужно спрыгнуть на бордюр дома (на уровне второго этажа), откуда можно перебраться на крышу первого уровня дома, где располагается прачечная. Там вы и найдете конец линии электропередач. По этой самой линии нужно пройти до последнего одиноко стоящего столба, с которого провода уже никуда не перебрасываются. На столбе лежит «приманка для рыбы» с инструкцией по эксплуатации. Чтобы ее использовать, нужно включить радар. Теперь нужно активировать приманку. Запустится скрытая мини-игра, на экране появится дальнейшая инструкция и заиграет умиротворяющая арабская музыка. Цель игры – при помощи клавиш управления съесть большой красной рыбкой, находящейся в центре, всех прочих рыбок.

А еще в супермаркете можно зайти в отдел, расположенный в нише, и посмотреть на табличку с описанием отдела. Там написано: «Инструкции по изготовлению бомб в домашних условиях и настольные книги террористов». Кроме того, в этом же отделе тусуется лицо арабской национальности, очень и очень напоминающее Усаму.

Sacred

Ну кто сказал, что у немцев нет чувства юмора? Шутники из Ascaron Entertainment напихали в свое творение немало хитрых шуточек и глупых хохм, не особо доступных пониманию рядового отечественного пользователя.

Итак, первый прикол притаился в лесу на северо-западе от Faeries Crossing. За поселком стоит одинокий фермер в шляпе – здесь нужно свернуть в сторону леса, там есть скрытый проход, ведущий к входу в пещеру.

Это – *подземелье PAC-MAN'ов* – прямоугольный лабиринт, шарики-точки с экспой и плоского вида привидения, убивающие с одного удара. И беготня от них – это развлекуха для самых хардкорных игроков.

На далеком юге, возле самого края карты, расположен маленький, но очень райский островок, который орки превратили в шикарный курорт. И название ему придумали соответствующее – *Mal-Orc-A*.

Поскольку в третьем акте на этот чудо-остров все равно сплавать придется, с поисками этого прикола спешить не стоит – уж больно много нежити вокруг.

На острове, помимо управляющего, есть еще банда пьяных орков, танцующих какой-то гавайский народный танец. Управляющий дает квест – утихомирить этих пьяниц. То есть замочить. Трижды наступаем на любой из ковриков – и огнем и мечом утихомириваем буйных танцоров. В качестве награды управляющий даст нам солнцезащитные очки.

В городе Braverock у входа в трактир, в канализациях под которым прячется принц Валор, висит скромная☺ вывеска с логотипом Ascaron Entertainment.

Досталось от шутников и «Звездным войнам» – играя за Серафиму (другими мы этот прикол не пробовали, так что звыняйте), можно обзавестись самым что ни на есть настоящим световым мечом. Для этого в самом начале игры необходимо спасти Серафиму, заточенную в подземелье, которое расположено на востоке от стартовой локации вампирши (там еще виселица неподалеку). Затем в пустыне на юге (а еще точнее – на восток от местечка под названием Aish-Jadar) – там будет стоять ранее спасенная нами Серафима, которая и подарит нам меч.

Благодаря разработчикам, Гладиатор тоже может обзавестись очень крутыми шмотками – вот только добраться до них непросто. Итак, идем в Drakenden и за последним домом (там еще колодец, волки и все такое) ищем скрытый проход через лес. Незаметная тропинка приведет нас к заливчику, на противоположном берегу которого будет красоваться выложенная из камней надпись «Jason». И тут же неподалеку на травке обнаружатся мачете и хоккейная маска того самого Джейсона из сериала «Пятница, 13-е». Обе вещички доступны только для Гладиатора.

И, наконец, на самом дальнем востоке разработчики припрятали самый большой прикол во всем «Sacred» – неслабый наезд на первую Диаблу.

Итак, если идти от Drakenden'а строго на восток, в итоге можно попасть в безымянную деревню, которая является точной копией Тристама из Diablo.

Пройдитесь по городу – все более чем знакомо, не так ли? Кузница с кузнецом в центре, гостиница, ведьма, живущая на отшибе за речкой-вонючкой, заваленный вход в пещеры на северной окраине города, трещина в земле с раскаленной лавой, служившая экспресс-лифтом в Ад. А рядом могильная плита с многозначительной надписью R.I.P. Все на месте. За засыпанным входом в пещеры сидит Вирт – вернее то, что от него осталось (две деревянные ноги).

В общем, ходите, осматривайтесь, предавайтесь полным ностальгии воспоминаниям о Black Mushroom, Vail of Steel и Elixir of Strength☺...

Вот, собственно, и все. Дерзайте!

Самый хитрый

Святкуємо разом!

Комп'ютерний світ

diawest

www.diawest.com

Підвищіть ефективність, продуктивність та конкурентноздатність.

Використовуйте ПК, що виконує більшу кількість задач одночасно. Персональний комп'ютер DiaWest на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT

"Потужний комп'ютер"
DiaWest 3001P
на базі процесора
Intel® Pentium® 4
з тактовою
частотою 3,0 GHz
з технологією HT P4-3.0
/i865PE/DDR512MB/
120GB/128MB/ATI 9600/
DVD+CD-RW/SB

4780 *

- 478 = 4302грн

* - Ціна без вартості монітора.

* - з 1 червня до 31 липня

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

10 років!

НА ІТ ПРОДУКЦІЮ LG, ПРИНТЕРИ LEXMARK, КОМП'ЮТЕРИ DIAWEST 10% знижки!

Департамент комплексних проектів: т. 456-96-33
Internet-магазин: shop.diawest.com т. 456-76-61

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Московський, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; Херсон, вул. Суворова, 1-А, 26-48-10; Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, 47-77-74; Рівне, пл. Короленко, 1, 62-10-43; Чернівці, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, т. 51-67-11; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; Вознесенськ, вул. Кірова, 23, т. 45-046; Чернігів, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; Харків, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; Дніпродзержинськ, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; Хмельницький, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

intel inside pentium 4

ДіаВест Інтел® Інсайт Селерон Пентіум® 4

Hitman: Contracts

В Hitman: Contracts приколов очень много, так что перечислять все не будем – это займет слишком много времени. Но вот на некоторые моменты – самые важные, прикольные или страшные – указать все же стоит.

Приколы

- В миссии *The Bjarkhov Bomb* нужно залезть в подлодку – там несколько типов, которые разговаривают по-русски. Послушайте, что они несут! Вот, оказывается, какое мнение о русских сложилось в мире.
- Миссия *Traditions of the Trade*. Тут можно получить ключ от всех комнат. Для этого нужно найти уборщика. Он будет идти с пылесосом и тем самым ключом открывать дверь в одну из комнат. Как только он воспользуется ключом и оставит его в замке – не упускайте момент. Теперь для нас открыты все двери!
- В той же миссии можно отследить один прикол. Как войдете в отель, пройдите сначала двойную дверь справа и вскройте следующую двойную дверь (она закрыта). Теперь очень быстро пройдите следующие две двери – увидите белого полупрозрачного типа, который тупо уходит в стену! Привидение...
- В холле гостиницы тоже можно увидеть призрака, уходящего уже в какую-то дверь. Вы все еще сомневаетесь, что это самое настоящее привидение? Зайдите в комнату, убейте охранника, а теперь идите в ванную и посмотрите там в зеркало – в отражении явно виден тип, стоящий сзади вас да еще и машущий вам рукой. Обернитесь. Волосы на голове поднялись? То-то же! В ванной-то никого! Но мы помним, где он был! Стреляем в это место – во все стороны летят брызги крови. При этом течение времени несколько замедлится. Кошмар.

Но это все фигня! Есть вещи еще более крутые.

- Идем по холлу гостиницы на первом этаже. Держим наготове проволоку. Видим призрака, ушедшего в стену. Подходим к дохлому «кактусу» в углу (там еще рядом закрытая дверь). Возвращаемся в холл и идем по коридору – призрак! Он уходит в стену. Быстро подходим к нему сзади и... душим! Красота. Теперь (для особых извращенцев) «труп» призрака везде можно носить с собой.
- Прохаживаясь по гостинице, на одном из первых этажей можно увидеть полицейскую ленту («Не входить!») и за ней – стража порядка. Убиваем его (впрочем, с ним можно сначала поговорить – он сообщит, что тут был несчастный случай), пробираемся за ограждение и видим труп в кровати. Входим в ванную – там полно крови.

Этот убитый, скорее всего, и есть тот самый человек, встревоженный призрак которого нам повсюду встречался, – уж больно похож. В ванной, кстати, лежит обрез дробовика.

Советы

Когда тебя уже убили, и кажется – гаплык! – не все потеряно. В момент, когда количество жизни доходит до нуля и убийца начинает умирать, картинка станет черно-белой. Чтоб не умереть, нужно успеть сделать четыре выстрела – причем в голову четырем разным врагам. Конечно, это непросто – но можно хотя бы попробовать. При четырех последовательных хедшотах нам добавляется чуть-чуть жизни – и дальше нужно просто действовать быстро, чтобы нас опять не убили.

Крутизна убийцы определяется не только его навыками и умением забирать чужие жизни, но и тем, как он вооружен. Если убийца ходит с крышкой от унитаза – это не киллер, а посмешище! Так, по крайней мере получается в «Hitman: Contracts». А на деле более крутое оружие не дает ничего кроме большей убойной силы да осознания собственной крутизны. Но вот вам два способа опередить события игры и заполучить любимые Dual Gold Desert Eagles, M60 и Mini gun задолго до того как это будет положено по сюжету.

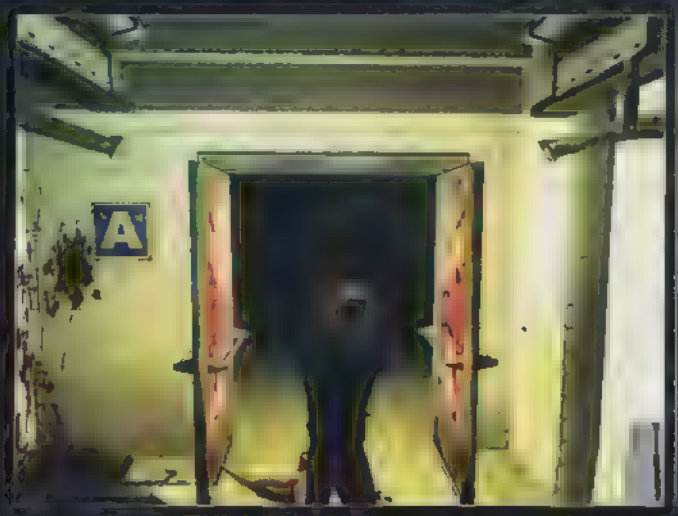
В принципе, M60 можно разжиться в миссии *Deadly Cargo*. Если не вышло, придется ждать до последнего уровня. Идите к снайперам из SWAT в здании напротив корабля. После того как они начнут палить по кораблю, над полем боя появится знакомый вертолет. А вам нужно просто попасть в человека с пушкой на корабле – он упадет, и из его рук выпадет M60. Главное при этом – заранее закончить основное задание, убить свою цель и убедиться, что вертолет находится в зоне посадки и что вы сможете туда добраться.

Для получения же пистолетов и мини-гана поступаем так: проходим игру до миссии 9 (The Wang Fou Incident), где нужно не упустить возможности подобрать карточку доступа (Orthmeyer's Keycard). Ее можно найти в усадьбе Lee Hong'а – на втором этаже, в кабинете на столе. Как вы думаете, от чего эта карточка доступа? Оказывается, от комнаты в подвале в первой миссии! Вот такая замануха. Получив карточку, заканчиваем миссию, выходим в главное меню, откуда и загружаем первую миссию (Asylum Aftermath).

Здесь мы идем в северную секцию и находим там дверь (опознавательный знак – красный мигающий огонек сенсора рядом на потолке) в маленькую комнату. Проходим в западную дверь (сверьтесь с картой) и находим пациента с Mini gun.

Продолжаем миссию (со второго раза все кажется уже очень знакомым) и находим большую комнату, по которой тыняется пациент (это комната с окнами и с дверью прямо по ходу справа – выход на лестницу). Спускаемся по лестнице и находим дверь с таким же мигающим огоньком на потолке. С помощью карточки проходим внутрь и находим наш любимый Gold Desert Eagle.

Как получим пистолеты, можно пойти на прикол: посмотреть, если продолжать движение сквозь двери и пройти все емкости с телами внутри, а потом повернуться направо, там будет стоять контейнер с надписью «Lee Hong». Вот он где!



Thief: Deadly Shadows

Хинты

Начнем с того, что «выключим» чувства наших врагов. В папочке с игрой находим файл *deafault.ini*, снимаем флажок *Только чтение*, после чего открываем этот файл и вносим изменения.

Можно «поиграться» с физикой игры – например, поменять высоту прыжка. За нее отвечает параметр *JumpHeight_t*, который по умолчанию стоит в 48.0. Если поставить 148.0, вор взлетит немного выше. К сожалению, из-за ограничений движка сделать из Гаррета полного гамадрила, прыгающего с крыши на крышу, не получится. И с увеличением *JumpHeight_t* будет всего лишь немного увеличиваться время «полета».

Много интересных параметров, которые можно поменять, найдется в разделе *[Difficulty]*. Там указано несколько показателей: слышимости, видимости, силы удара врага для разных уровней сложности. Их можно понизить – или, наоборот, повысить (но это уже для хардкорных игроков). А вот сделать врагов слепыми, глухими и бессильными, понизив всё до нуля, к сожалению, не удастся. Эти параметры не обнуляются – их можно только сильно понизить.

Советы

Первый совет самый важный: настройте свой экран. Иногда приходится сидеть в такой темноте, что вообще ничего не видно. Чтобы иметь возможность осмотреться, повысьте яркость экрана и в настройках опций увеличьте gamma и тот же brightness. С экраном осторожнее – его можно посадить, а вот с увеличенной яркостью игры можно играть и дальше, если так вам будет удобнее.

После встречи с Keepers нам дается возможность выбрать, с кем дружить: с Hammerites или с Pagans – хотя, впрочем, можно дружить и с теми, и с другими одновременно. Для этого нужно просто выполнять миссии, которые они будут вам давать.

Польза от того, что у вас в городе будут сочувствующие, в следующем: они, во-первых, не нападут на вас, даже если увидят вас за работой; во-вторых, в случае если за вами увяжется городская стража, симпатизирующие вам жители могут вас спрятать.

Чтоб поднять расположение Hammerites на единицу, нужно убить одного из громадных тараканов, ползающих по городу. Убивать их очень просто – а вот найти посложней.

Куда легче отыскать зомби – это другое задание, которое могут дать Hammerites. Зомби нужно убивать с помощью огненных стрел и святой воды – и тут понадобится действительно много стрел. Так что запаситесь ими, а также терпением – и на поиски!

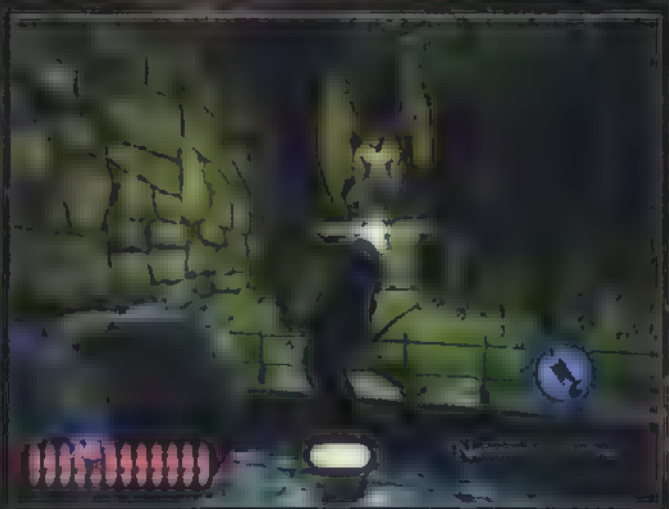
Чтобы подружиться с Pagans, нужно найти зеленые камни с отметкой Trickster. Это довольно сложно, особенно в первой половине игры. Поэтому лучше найти Elemental Archway и стрельнуть по любому из сиреневых узлов стрелой Moss arrow – в городе их полно. В принципе, можно стрелять и газовой, огненной или водяной стрелами, но их лучше сохранить до более важного случая.

Если вы будете убивать или грабить Hammerites или Pagans, то, естественно, отношения с ними будут ухудшаться.

Совет для особо жадных. Есть некий максимальный размер инвентаря – в режиме *Normal* это 10 штук Health Potion, 30 стрел Broadhead arrow, 5 стрел Noisemaker, 25 стрел Water Arrow, 20 стрел Moss, 5 стрел Gas, 15 огненных стрел, 20 ослепляющих гранат, 5 мин, 5 газовых бомб и 5 Oil Flask. Если количество чего-то из них дойдет до предельного, поднимать эти вещи все равно будет можно – да вот только добавляться в инвентарь они не станут. Перебор не горит, но и толку от нового обмундирования никакого.

В процессе игры при переходе из локации в локацию мы идем сквозь портал. Так вот, между локациями перемещаемся только мы – а все враги остаются. И, соответственно, в новой локации тревоги не поднимают. Отсюда совет: уходя, тушите всех. В каждой шутке есть доля шутки – чтобы не было проблем, в локации, которую вы собираетесь покинуть, нужно вести себя так, чтобы враги оставались как можно дальше от портала. В случае если придется экстренно драпать из следующей локации (да еще и с единицей здоровья) есть шанс напороться на толпу озлобленных преследователей, о которых вы уже успели забыть, дня два назад оставив их в предыдущей локации.

Зато в месте, где находятся порталы, почти всегда темно и уютно – если нужно где-то спрятаться, а пространств, подходящих для нычки, не наблюдается, то, на крайняк, можно и возле портала засесть. Но очень осторожно, ибо... читай выше.



Ласкаво просимо в Інтернет!
Модеми серії OMNI 56K
OMNI 56K PCI
OMNI 56K MINI
OMNI 56K UNO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K PRL
EDITORS' CHOICE
МИР ПК
РЕКОМЕНДУЕМ
• Максимальна швидкість доступу в Інтернет
• Надійний зв'язок на будь-яких лініях
• Легка установка та просте користування
• Три роки гарантії
ZyXEL
www.zyxel-europe.com
Дистриб'ютори: ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34
Авторизовані партнери:
Донецьк: АМІ т. (062) 385-48-88 Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46 Техніка т. (062) 385-82-55 Запоріжжя: Фотоком т.(061) 220-00-94, Київ: Антаріс Телеком т.(044) 461-91-01 Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87 Версія т.(044) 554-27-47 Гранд Сервіс т.(044) 456-47-77 Мережа магазинів "Діавест" т.(044) 455-66-55 Еверест т.(044) 464-77-77 Енглер-Україна т.(044) 568-58-68 ЕнванТелеком т.(044) 244-93-68 K-Trade т.(044) 252-92-22 Ланжерон т.(044) 253-87-89 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92 Навігатор т.(044) 241-94-94 Промрегіон т.(044) 249-71-29 Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30 Валтек т.(044) 229-40-33 Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70 Неолоджик т.(048) 728-37-28; Харків: ІТЛ т.(057) 713-69-79 Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 14-95-21, Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

Название: Sacred
Разработчик: Ascaron
Издатель: Encore Software
Жанр: hack&slash/rogue-like RPG/action/arcade
Системные требования: Pentium III 800 МГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

SACRED

Интро

Темный эльф

Действительно весьма темная личность, слегка напоминающая Assassin'а из Диаблы. Будучи представителем кровавого культа, является типа специалистом по ловушкам и всяким боевым искусствам. Вследствие религиозных ограничений абсолютно не владеет магией.

Фишка темного эльфа – страшного вида мечи и двойные лезвия. Но, к сожалению, в первой половине игры они страшны только на вид – темный эльф вначале слаб и бьет не так уж и сильно. Зато он изначально обладает навыком *Concentration*, что делает его все равно очень опасным противником.

Прокачав навыки живучести, концентрацию, бой двумя видами оружия и владение Zhurag-Thai («фирменные» клинки темных эльфов), вы сделаете его просто неотразимым. Или непобедимым... Ну, неважно – уж кем станет, тем станет.

Главный атрибут для темного эльфа это сила – впрочем, она важна и для всех остальных бойцовских классов в игре.

Кроме того, по возможности следует прокачать ловкость и харизму, потому как почти все «фирменное» оружие наносит очень сильные повреждения ядом – причем степень повреждений будет напрямую зависеть от вышеупомянутых параметров.

Вампир

Один из лучших, на наш взгляд, персонажей в игре. Днем эта гремучая смесь огнем и мечом косит монстров, а в темное время суток (нет, вы не поверите) – тоже косит монстров, но только уже руками, ногами, клыками и зубами.

Пребывая в форме рыцаря, вампирша не блещет ничем особо выдающимся, но стоит только ей с наступлением темноты превратиться в вампира, как сразу же начинается самое интересное. В этом обличье она и бьет гораздо больнее, да и спецспособности у нее куда быстрее восстанавливаются. Днем в демоническом обличье особо не побегаешь, солнечный свет мешает, и вампирша постоянно получает сильные ожоги, которые, впрочем, можно уменьшить при помощи скила *Вампиризм*.

Все умения этой дамы укладываются в две ветки. Первая – боевые умения, доступные для использования в обеих формах. Вторая – это собственно вампирские умения. Из них самое полезное – *Blood Byte*, позволяющее высасывать жизнь из противников. Благодаря этому можно сэкономить немало бутылок с лечебным эликсиром.

В деле улучшения бойцовских качеств вампирши очень важно хорошо прокачанное умение *Blood lust* (кровожадность).

Гладиатор

Еще в детстве этот тип угодил в лапы работорговцам, которые просто-таки за бесценок сдали желторотого юнца в закрытый гладиаторский клуб. Там он вырос, возмужал, да и воинскому мастерству подучился.

Гладиатор – это непревзойденный мастер ближнего боя, в совершенстве владеющий большинством видов оружия. Беспроигрышная комбинация из грубой силы и звериной гибкости делает гладиатора поистине грозой всего живого... и неживого тоже.

Главный его недостаток – отсутствие лечебных умений. У гладиатора только одна ветка скилов, да и та не слишком густо засажена полезными умениями. Поэтому ауры нужно прокачивать по максимуму, а специальные удары – как раз наоборот. К тому же немало очков умений придется вложить в скил *Концентрация*.

Еще одна немаловажная особенность гладиатора – это скорость. Немного раскачавшись, он может бегать наравне со среднестатистической лошадью, что позволяет вместо верховой езды выбрать какое-нибудь боевое умение. Кроме того, этот персонаж, конечно, не маленький – а вот запас HP у него сравнительно невелик и нуждается в медленном, но уверенном увеличении, потому как броня тоже не является сильной стороной гладиатора. Но даже и в таком случае пользоваться щитом все равно не рекомендуется – выгода не велика. Гораздо лучше сделать гладиатора мастером боя двумя видами оружия одновременно. Варвар, коим в сущности, и является гладиатор, весьма пренебрежительно относится к украшениям – на него можно одеть только три кольца и амулет.

Серафима

Эта воительница является потомком таинственной расы ангелов и представляет собой местный аналог паладина – со всеми вытекающими отсюда последствиями.

То есть важных параметров и умений много, а вот возможности по их прокачке далеко не безграничны. Проще всего уделить внимание боевым, лечебным и защитным умениям и не баловаться с небесной магией, которой владеет серафима. С защитой у наследницы тоже не сложилось – она не носит наручи, а из украшений одеть может только амулет да два кольца. Маловато будет? Бесспорно, но ведь есть еще крылья, которые серафима может менять по своему усмотрению и на которые, как правило, приходится львиная доля всех волшебных свойств.

Боевой маг

Маг – он и в «Sacred» маг. Этот сморчок в капюшоне в совершенстве владеет магией первоэлементов, более известных как огонь, вода, земля и воздух. Элементов много – а ветка заклинаний всего одна, что сильно ограничивает возможности героя.

Играть магом более чем сложно – худосочный волшебник бьет слабо, брони почти не имеет и, вдобавок ко всему, магия его очень долго перезаряжается, даже невзирая на умение, ускоряющее этот процесс. А развивать магические навыки в ущерб остальным тоже выход не из лучших – многие уникальные вещи будут требовать высоких значений выносливости (*Endurance*), так что и тут получается засада.

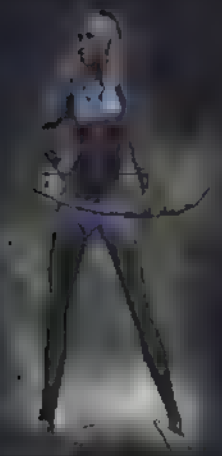
И только после составления и применения защитного комбо вроде Stoneskin + Reiki + Cataract of Agility + Ghost meadow или, на худой конец, комбинации из первого и четвертого маг может хоть как-то сражаться. Иначе никак – даже самый тощий орк

валит мага на раз-два.

Общий план развития боевого мага таков: на третьем уровне берем магию воды, на шестом – магию огня, на двенадцатом – телосложение (одно из важнейших для мага умений). Затем на очереди торговля, ловкость (*Agility*) и, наконец, отражение (*Parrying*).

Учитывая изложенное, с атрибутами тоже вроде все ясно – в первую очередь необходимо прокачивать выносливость. Все остальное – по собственному усмотрению.

На мага можно одеть два амулета и четыре кольца, но в то же время он не носит наплечников.



Лесной эльф

Следопыт и охотница в одном флаконе. Очень противоречивый персонаж. С одной стороны, как бы и достоинств больше, чем у других; а с другой – изначальная слабость эльфийки (малый запас HP и слабая защита, которую не так просто восполнить с помощью умений и магических шмоток).

Как бы то ни было, влезать в ближний бой настоятельно не рекомендуется, лучше расстреливать врагов с дальней дистанции, сидя на хорошей быстрой лошади, чтобы в случае осложнений удрать куда глаза глядят.

В качестве группы поддержки в большинстве случаев желательно использовать единорога, который, хоть и не особенно силен, зато отвлекает врагов от лучницы, тем самым предоставляя ей возможность вести бой с расстояния.

В любой битве критически важен подбор оружия. Следует учесть, что луки обычно обладают большим количеством магических свойств, меньшей скорострельностью и, как правило, дают бонус повреждения от ловкости. Этот вид оружия наиболее эффективен против гуманоидов и зверей. Арбалеты же обладают более высокой скоростью атаки, наносят гораздо больше физического или огненного урона и лучше всего подходят для борьбы с нежитью.

Эльфийке, не обладающей ни силой ни выносливостью, как никому другому важна скорость перезарядки заклинаний и спецприемов.

Банки-склянки

В «Sacred» существует пять типов сильнодействующих магических снадобий с одинаковой стоимостью (1756 монет) но разными этикетками.

- **Strong Healing Potion** (<пробел>) – снадобье лечения. Лечит раны, даже самые тяжелые. Быстро. Но и стоит дорого.
- **Strong Potion of Hell** (<Q>) – снадобье на основе чеснока и святой воды. В результате действия этого эликсира однажды убитая нежить умирает насовсем, вместо того чтобы вставать и продолжать настырно сражаться.
- **Strong Potion of Mentor** (<W>) – данный эликсир чудодейственным образом увеличивает концентрацию XP в тушках монстров.
- **Strong Potion of Viper's Antidote** (<E>). Универсальное противоядие – и этим все сказано. Очень полезный напиток для персонажей с низкой сопротивляемостью к яду.
- **Strong Potion of Concentration** (<R>) – данный прохладительный состав восстанавливает все комбо раньше положенного времени.

Но это самые лучшие напитки, потому как на уровнях сложности Silver и Gold есть и другие варианты эликсиров, но уже не имеющие столь сильного эффекта.

Главной особенностью всех без исключения снадобий является то, что на время их распития герой замирает на месте, а уж затем продолжает двигаться или сражаться.

Руны и комбо

Руны в «Sacred» служат источником новых заклинаний, специальных ударов, аур и других способностей.

В версии 1.00 руны выпадали очень редко, но последующими патчами этот недочет был исправлен. Так что, начиная с версии 1.2, руны сыплются как из рога изобилия.

У мастера комбо руны можно менять, а также создавать собственные комбинации ударов. Правила обмена очень просты:

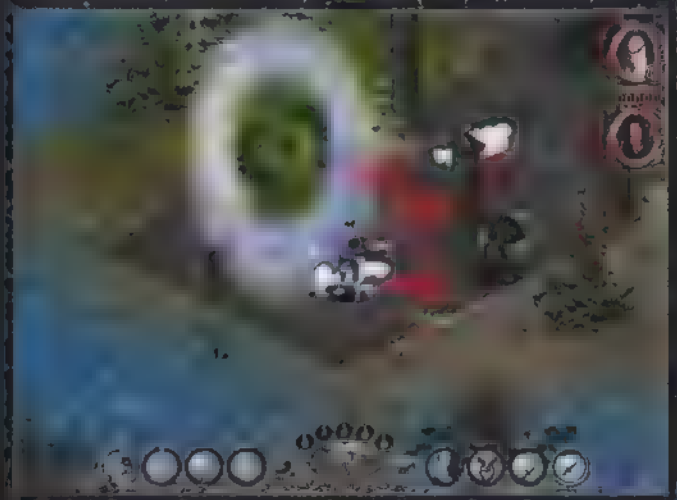
- 2 руны + 100 монет = 1 руна произвольного класса;
- 3 руны + 500 монет = 1 руна выбранного класса;
- 4 руны + 200 монет = 1 руна на выбор игрока.

В обязательном порядке нужно создать два комбо-удара для повседневного использования: один для атаки одного конкретного противника, второй – для атаки групп врагов.

Не стоит зацикливаться на атакующих комбинациях ведь, создав соответствующее комбо, можно резко сократить время, затрачиваемое на восстановление аур или других способностей.

Не стоит особо перекачивать спецприемы, связанные с временным обездвижением противников. На поздних этапах игры это обязательно вылезет боком – сильных противников будет много, да и ждать они тоже не станут.

Под конец игры желательно сконструировать связку, начинающуюся ударом с разбега. Это даст возможность очень быстро сближаться с против-



ником. Особенно это касается всяких шустрых магов.

Оружие и доспехи

Как ранее и предполагалось, самым универсальным и широко распространенным оружием в «Sacred» являются мечи. Да, найти хороший топор или копье конечно можно, но все это не так просто, как в случае с мечом.

Оружие желательно подбирать таким образом, чтобы клинок не только имел высокую повреждающую способность, но и давал бонус к скорости атаки. Очень хорошо зарекомендовали себя socketed-предметы. Несмотря даже на то, что в нормальном виде их показатели зачастую ниже, чем у вещей без «дырок». Это легко исправить – благо хороших колец и амулетов в игре хоть отбавляй.

Бытует ошибочное мнение, что слотов под «быстрое оружие» очень много, а в реале из них используется только два-три. На самом деле это не так, потому что существует немало оружия, наделенного свойствами, которые способны сэкономить массу денег, времени и так далее.

Поскольку на поздних стадиях игры придется побегать по ранее исследованным территориям, а враги имеют неприятное свойство возрождаться, то предметы, обладающие свойством убивать низкоуровневых противников, попавших в поле зрения героя, придутся как нельзя более кстати.

Другой немаловажный атрибут уникального оружия и доспехов – вероятность нахождения этих самых уникальных вещей. Стоит только увеличить этот показатель на никчемные 3-4% – и результат превзойдет самые дерзкие ожидания: обычные предметы будут попадаться очень и очень редко. Но все же лучше покупать, чем собирать: даже завалив крутого дракона, никто не застрахован от того, что великий змей не оставит после себя жалкую кучку золота и пару рун. С другой стороны, самые навороченные предметы часто-густо выпадают из тайников или простых монстров.

Очень полезное свойство некоторых уникальных предметов – *Enables Attacking of Animals*, позволяющее нападать на безобидных кроликов, ворон и другую живность. Соответственно, живность тоже может нападать на игрока – однако, как правило, она этого не делает. А крупные звери вроде волков и медведей вообще теряют к игроку всякий интерес и не реагируют, даже если и напасть на них. Таким образом, с помощью этого свойства одним махом можно отделаться от множества потенциальных противников, а также заработать кучу XP.

В продаже будет попадаться множество колец и амулетов, дающих бонусы только против монстров одного определенного типа. Их нужно монтировать в оружие, дающее аналогичные бонусы – чтобы с повышенной эффективностью валить чудищ. Следует также учесть, что герои, хоть и не могут использовать по назначению руны или украшения (кольца и амулеты) других классов, однако имеют возможность поместить эти магические предметы в слоты на оружии или доспехах – и преспокойно пользоваться их преимуществами.

Умения

Умений в игре не много и не мало, а вполне достаточно для того, чтобы даже заморыша-мага превратить в пышущего здоровьем атлета.

Каждый из персонажей вначале имеет стартовый набор умений – но уже к третьему акту все придет к общему знаменателю.

Итак, эльфам, серафиме и магу желательно как можно скорее обзавестись скилом *Constitution*, чтобы таким образом восполнить начальный недостаток хит-пойнтов. Не следует также проходить мимо такого замечательного и созвучного с предыдущим умения, как *Concentration*. Благодаря ему специальные удары восстанавливаются куда бы-

стрее. Этот показатель нужно довести до уровня 100-120% – но не больше, потому как дальнейшая прокачка будет только во вред другим умениям.

Оптимальный вариант – выбирать только те умения, которые влияют сразу на несколько параметров. Так, *Constitution* (сложение) влияет на запас HP и скорость их восстановления, *Agility* (подвижность) – на атаку и защиту персонажа и т. д. То есть одним махом можно убить сразу двух зайцев – причем с немалой выгодой.

Где-то ближе к концу второго акта следует заняться прокачкой такого, на первый взгляд, ненужного умения как *торговля*. Дело в том, что многие уникальные и раритетные шмотки в своих требованиях предусматривают определенный уровень этого умения. К тому же, как показывает практика, большинство крутых шмоток в «Sacred» не снимается с тушек убиенных врагов, а именно покупается в магазинах. Это вам не «Диабло».

Монстры

Очень важно различать типы противников, потому что оружие зачастую имеет дополнительные модификаторы повреждений для того или иного типа врагов.

В общей сложности, в игре шесть типов врагов:

1. Звери.
2. Гуманоиды – люди и эльфы.
3. Гоблиноиды – гоблины, орки и огры.
4. Нежить – скелеты, гули, зомби и т.п.
5. Драконы (без комментариев, название говорит само за себя).
6. Монстры – горгульи, тролли, виверны, гарпии и т. д.

То есть, допустим, атакуя дракона с топором, дающим дополнительно 30% повреждений от магии, не ожидайте, что он их получит. А вот если этим топором шарахнуть какого-нибудь демона, результат будет что надо.

Драконы

В связи с непонятками в алгоритмах выпадения оружия и других материальных ценностей воевать с драконами – дело накладное. С некоторыми из них придется драться по сюжету игры, а некоторых вообще можно не заметить.

Всего же в игре насчитывается восемь драконов, но убить можно только семь из них.

1. **D'Cay, Lady of the Orcus** – костяной дракон, возглавляющий армию нежити. Найти это чудо можно на юге от оркского города Khorad-Nur. Очень сильно плюется ядом. После смерти оставляет золото, руны и шмотки сомнительной ценности.
2. **Draconis Mortis** – огнедышащий дракон, которого все почему-то обходят стороной. Наверное, потому что проход к нему очень просто не заметить. Итак, чтобы попасть к этой ящерице, нужно открыть калитку возле конюшни в замке Crow's Rock Castle, пройти по подземелью, в конце которого и будет телепорт, ведущий на остров почти в самом в центре карты.
3. **Sisslith, Guardian of Frostgard** – ледяной дракон, находится на севере от Ice-creek Pass. Добраться туда можно только в третьем акте, во время выполнения квеста по сбору элементов стихий. После смерти оставляет руну, которая активирует портал, ведущий в Wyvern Pass (в пустыне). Многие игроки, не привыкшие исследовать все закоулки, часто проходят мимо этого дракона, который бродит как бы в стороне от основного маршрута к элементу воздуха.
4. **Sirithcam, the Fire Dragon** – еще один огнедышащий тип. Найти его очень просто – своей широкой чешуйчатой спиной он будет закрывать проход ко второму из элементов. Его можно завалить, а можно и позорно проскочить мимо (нелинейный сюжет, панимаш©). Из ту-

ши дракона выпадает руна, активирующая портал неподалеку от элемента огня.

5. **Lorinor of Tyr-Fasul** – этот ящер надежно укрыт в лесах на запад от Porto Draco. Чтобы добраться к нему, нужно выйти из города через южные ворота и идти по дороге мимо кладбища, которая в итоге выведет вас к лесу. Далее предстоит опасный путь по тропинке – сквозь полчища темных эльфов, горгулий и призраков – до той заветной поляны, где и обитает этот дракон. Этот жадина натаскал сокровищ во много раз больше, чем все его собратья вместе взятые – россыпи золота заметны даже на карте Анкарии.
6. **Ssslitha, the Swamp Dragon** – найти этого крокодила-переростка проще пареной репы. Он бродит прямо к северо-западу от Drakenden'a. Среди останков этой твари можно найти руну, которая открывает портал, телепортирующий в западную часть Mystdale Castle.
7. **Relorissith the Swamp Deagon** – находится в том же подземелье дварфов, что и рычаги для понижения уровня воды. Итак, спускаясь к упомянутому рычагу, следует забрать немного на восток, – чтобы с руганью загрузить savegame – черно-зеленого дракона почти не видно в темноте подземелья. А когда он появляется в поле зрения, обычно бывает уже поздно.
8. **Loromir, Protector of Honor** – единственный дружественно настроенный дракон. Найти его проще простого. Идем в Drakenden и возле торговца сворачиваем на северо-запад. Место обитания этого дракона отмечено на карте большим серым пятном. Loromir даст несколько несложных квестов, по выполнению которых нас ждет хорошая награда. Кроме того, Loromir'у желательно принести украденное у него яйцо – его за 1000 золотых продает странствующий торговец. Этот кадр стоит за мостом у дороги, ведущей в Mystdale Castle (см. карту).

Бить драконов нужно исключительно при помощи комбо, потому как их запас HP полностью соответствует их размерам.

Версии, баги и фичи

Глюков в «Sacred» с избытком. И, что самое обидное, многие из них связаны с параноидальными попытками защититься от пиратов и читеров. Так, перед входом и выходом из подземелий или телепортов нужно сохраняться в обязательном порядке – потому что, даже имея полностью локализированную версию игры, запросто можно вылететь на один чудо-остров, откуда уже нет возврата. На этом острове кстати, будут находиться также и персонажи всех невыполненных или проваленных квестов.

К тому же, в зависимости от версии, в игре можно обнаружить немало не слишком приятных нюансов. Так, в v. 1.00 руны выпадали очень редко – и это, бесспорно, был минус. Однако, начиная с версии 1.2, руны стали сыпаться как из ведра – что вроде как хорошо. «Вроде как», потому что в процессе латания старых дыр незаметно появилась новая – в балансе. И заключалась она в том, что сражаться с монстрами, которые на три-четыре уровня «младше» героя, становилось так же сложно, как и с монстрами уровня выше или равного уровню героя.

Все версии не имеют обратной совместимости – то есть savegame от 1.00 будет работать с версией 1.5, а вот чтобы наоборот – извините.

По словам разработчиков в патче 1.7 все это будет исправлено, но вот только, когда он выйдет и главное будет ли русифицирован, – никому неизвестно.

Так что делайте ваши выводы, господа.

Подсказки по прохождению

Акт I

Основные наши противники – это звери, люди, гоблиноиды и отчасти нежить.

Отыскать Вильбура (человека принца Валора) не сложно – он находится в лесу на юг от порта Валлум. Однако провести Вильбура к принцу через лес не выйдет (хотя, глядя на карту, это кажется более чем возможным) – придется делать огромный крюк по пустыне.

Необычным может показаться задание с документами инквизиции. Чтобы все было шито-крыто, нужно позвонить в колокол и сразу же отбежать вниз и за угол – а уже потом преспокойно сделать небольшой крюк и свиснуть все необходимые документы, местоположение которых, естественно, будет указано на карте.

Самая сложная в этом эпизоде задачка – отыскать путь к отрядам барона. Итак, выходим из Замка Вороней скалы (Crow's Rock Castle) через западные ворота и по дороге движемся до первого перекрестка. Здесь сворачиваем на север и, пройдя через лес, попадаем в деревушку Slater's Grave, которую покидаем через западный проход. Идем по дороге, ведущей на север, – и попадаем в искомое место.

Акт II

Заблудиться в пустыне может только... ну, в общем, не будем уточнять. Самое сложное – это ядовитый дракон, которого необходимо завалить, чтобы пройти в город орков. Действовать придется незатейливо и решительно – перебить всю шатающуюся по округе нежить, а затем, набравшись смелости, нагло сти и бутылок с лекарствами, идти на дракона. (То, что бить его нужно исключительно комбо-ударами, вроде как понятно.) Когда все квесты орков будут выполнены, нам предложат переместиться в крепость Braverock для дальнейшего продвижения по сюжету.

Акт III

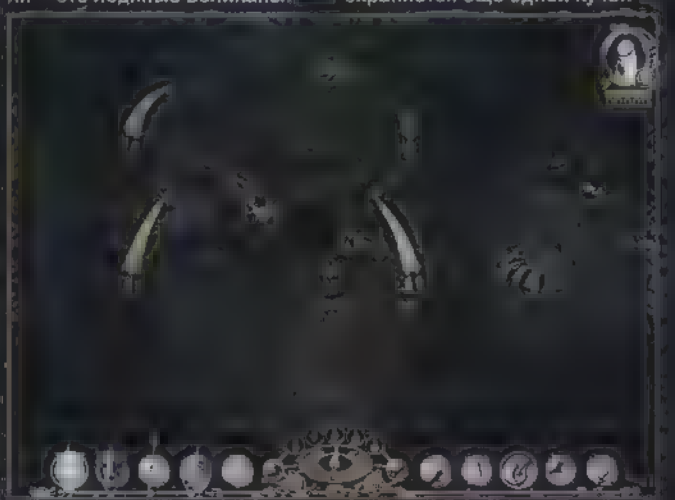
Итак, принц дает задание провести магичку по имени Shafeera (хотя на самом деле никакая она не магичка – но об этом все узнают гораздо позже) с острова Mal-Orc-A в библиотеку серафимов на крайнем севере. Добираться туда через всю карту довольно напряжно – куда удобнее воспользоваться телепортом, который мы открыли в финале первого акта. Далее идем строго на север, после чего по берегу реки на восток, пока не станет видна четкая дорога, которая, собственно, и приведет нас к развалинам крепости серафимов. Перед путешествием желательно до отказа забить инвентарь бутылками с лечением и восстановлением комбосов. Путь неблизкий, а противников – как всегда (то есть очень много). Из оружия лучше всего выбрать такое, чтоб огненный урон был побольше.

Самые грозные противники – это ледяные великаны. Воевать с ними один на один – все равно что с драконом биться. А ведь эти ребята по одиночке не ходят. Так что скилы, замедляющие или обездвиживающие противников, будут очень кстати. Перед походом в библиотеку желательно активировать портал и в очередной раз набить инвентарь эликсирами.

В итоге, дорвавшись куда надо и переговорив с Шафирой и голограммой серафима, получаем мегаквест на нахождение четырех элементов.

Первый из них, а именно – элемент Воздуха, расположен совсем рядом. Возвращаемся назад и через пролом в стене и проход, битком набитый ледяными гигантами, отправляемся еще дальше на север за следующим элементом.

После прохода через ущелье с гоблинами и ледяными виверами нас ожидает бой с не менее ледяным драконом, в животе которого спрятана руна для телепорта в пустыню. Сам же элемент охраняется еще одной кучей



великанов. Сделав, что просят, телепортируемся в пустыню и с руганью начинаем искать неслабо замаскированный проход на верхнее плато. Чтобы не повторять наших ошибок, посмотрите лучше на карту. Понятное дело, что элемент охраняется еще одним драконом. Кроме того, по дороге нам встретится множество летающих противников, сбивать которых следует либо спецударами, либо комбосами. Здесь не помешает высокая сопротивляемость огню, которого хватает с избытком.

Следующий элемент ненадежно спрятан в подземельях темных эльфов на дальнем востоке. Чтобы добраться до места назначения, телепортируемся в Braverock, а там – на восток через мост, что возле арены. Для начала нужно прошвырнуться по подземельям дварфов (в которых нет ни одного подгорного жителя). Чтобы попасть туда, надо подняться на верхнее плато (проход слева от водопада). Переход на другой берег чуть дальше. В подземелье сначала следует пробиться на север и спустить воду, после чего пройти вниз к рычагу, спускающему воду. Затем выходите на поверхность и бегите за искомым элементом – благо, все самое тяжелое уже позади... хотя это вопрос довольно спорный.

Последний (точнее, предпоследний) элемент сердца Анкарии находится неподалеку. Что вовсе не значит, что достать его будет легко. Темные эльфы очень хорошо управляются с магией и отравленными клинками. Будет очень туго. Дракона здесь нет, но ничем не уступающая ему горгонистая медуза на месте.

Как только все компоненты будут на руках, отправляемся к Шафире в Mystdale Castle. Тут выяснится, что для полноты комплекта не хватает еще одного элемента, поиски которого нам тут же и поручат. Найти его просто – главное идти по карте и никуда не сворачивать. В замке Шаддара можно взять попутчика – здорового и глупого огра, которого можно проводить, куда он просит, а можно (что гораздо лучше) прихватить с собой и таскать в качестве наемника – жизни-то у него вагон и мелкая тележка, да и дерется он неплохо.

В итоге идем к принцу и после непродолжительного монолога Валора дружной толпой отправляемся на штурм владений барона. После свержения тирана нам предстоит бой с демоном. Он подозрительно слаб – и это наводит на неприятные мысли о том, что битва эта далеко не последняя. Так и есть. Шафира на самом выдает себя за другую, точнее – за другого. Одураченный принц дает установку надрать негодяю Шаддару все подряд.

Все, следующая битва будет последней.

Акт IV

Последний бой, он трудный самый. С боями проходим к порталу и далее к крепости, где нас уже ждет не дождется главный злодей.

Но сначала необходимо завалить всех жрецов. По комнате начнут летать шарики света. Нужно быстро поймать такой шарик и бежать мочить Шаддара. Эта редиска имеет высокие сопротивления ко всему, достаточно больно дерется, вовсю смалит магией и, что самое обидное, очень быстро бегает. Поэтому разумно будет использовать комбос, который начинается ударом с разбега. Отхватив несколько таких связок, главный злодей загнется.

Если же вы видите, что удары не причиняют Шаддару никакого вреда, нужно поймать еще один шарик света и наехать на него еще разок.

После выдающегося события в виде летального исхода главного некроманта всей Анкарии можно будет наконец-то вздохнуть спокойно и посмотреть финальный ролик. Ну, а еще философски пораз-

Название: Armed and Dangerous
Разработчик: Planet Moon Studios
Издатель: [illegible]
Жанр: Armed and Dangerous (в смысле классный экшн от третьего лица)
Платформа: X-box, PC
Системные требования:
минимальные: процессор P3 1 ГГц, 32 Мб video, 4.3 Гб free на HDD, [illegible]
оптимальные: процессор P4 1.5ТГц, 64 метра видео
Официальный сайт: www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ARMED AND DANGEROUS

Based on a true story...

Война королей закончилась. Война народа начинается.
Бессмертное творчество Лайонхертсов

Необходимиус вступлениус

Любим мы с ребятами одним хитрым делом заниматься. Надеваем красивые черные маски, берем мегакрутые стволы и выходим на «большую дорогу» aka Харьковское шоссе. И останавливаем все, что останавливается. Только вот часто такие большие железные штуки (как их там...) не тормозят... Зато тормозим мы. Приходится потом выколупывать кого-то из наших из асфальта...

Так вот, мы там этим занимаемся — ребиндудством. Отбираем деньги у богатых... Кто сказал «и отдаем их бедным»? У бедных мы тоже отбираем — а отдаем нуждающимся, себе то есть...

Парус советус

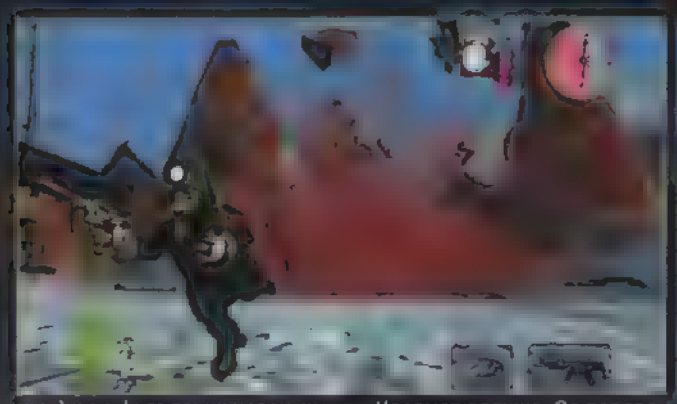
Итак, вот некоторые интересные моменты, о которых стоит узнать, прежде чем вы сядете за игрушку.

1. С вами почти всегда будет двое друзей — Джонси и Кью1-11. Если их завалят — не страшно, они отреспаунятся в следующей миссии. Тока желательно их беречь — все-таки пара лишних стволов всегда пригодится.
2. Нужно собирать эдакие фичи — «токены», они дают разнообразные бонусы. Как именно их найти, смотрите в таблице в конце статьи.
3. Пабы — это не только место, где можно пропустить рюмаху-другую чаю, но и реальная возможность подлечиться, получить новое оружие и патроны.
4. В казармах респятся враги, так что эти постройки нужно взрывать (казармы — это такие круглые красные полубункера).

Самус прохождениус

1. Storm the Base

Появляемся, бежим вперед, хватаем первый «токен». Сразу за холмом — лучник. Валим гада в башню. Теперь направо. Вы увидите несколько злых орков (правда, разработчики утверждают, что это «сви-



ный») и до фига таких красных бочек. Стреляем в бочку и наблюдаем красивый фейерверк из противников. Тех, кто выжил, валим (должно остаться человека два – не больше).

Бежим дальше. За поворотом – домик. Рядом несколько мохов и бочки. Шмалим в одну из них. Дорога свободна – гоним направо. Аккуратно – впереди чувак на скале. Поворачиваем (снова направо). В проходе – три штемпа, пулемет и бочка. Если в нее бабахнуть – два чувака до пулеметика не добегут. А оставшегося можно из винтаря ухлопать.

Мчим в кафешку, берем автомат (и навсегда забиваем на этот галимый недовинтарь), бомбы с таймером и мегарульную штукенцию – Topsy-Turvy Gun. Бежим к воротам, подрываем (нажимаете «использовать») – и вперед.

Тут будет немного сложно, но лишь самую малость. На домах сидят два мужика. Так что, сразу перебежав через ворота, валим одного в башню. За домом слева – бочки. Бабахайте. Валим второго штемпа на крыше, затем принимаемся за ребят в траншеях. Тут можно смело кидать бомбы-липучки. Чуть дальше находятся казармы, которые легко взрываются выстрелом в бочки и одной бомбой-липучкой.

Несемся дальше. За поворотом шайка ребят. Топси-Турви решает эту проблему. Гоним через ворота. Первым делом – налево. Две липучки дарим казарме, затем зачищаем территорию от любых признаков жизни. Подрываем закрытую калитку и смотрим ролик.

2. *Rescue Rexus*

Смотрим налево – видим кирпич, ползущий по стенке☺. В голову ему. Выбегаем за угол – бросаем пару липучек бегущим к нам ребятам. Снимаем чудака на крыше слева. Бежим вперед, валим гадов рядом с пулеметами, швыряем пару липучек в камрадов выше по курсу, снимаем там же кемперов из окон и крыш, пробегаем чуть дальше, бабахаем в бочку, которая и подрывает пулеметчика.

Возвращаемся, заходим в паб, берем оптику и бомбу-обманку. Мчимся дальше, причем быстро – теперь ребята повалят сплошной волной (респаун, однако). Снимаем кемпера в доме впереди и другого – немного дальше.

Теперь движемся через ворота. Как только вы их минуете, слева и справа спрыгнут ребята – накормите их свинцом. Опасайтесь стрел в спину. Неприятно все-таки, когда из спины стрела торчит☺. Валим вперед, разгоняемся, прыгаем со ступенек и сразу врубаем обманку. Теперь, пока враги в замешательстве, их можно перещелкать как детей.

Взрываем сирену и бежим в проход. Слева видим пулеметчика – освобождаем его от этой должности. За ним должно быть еще несколько человек – и их к праотцам. Садимся за пулемет и валим всех, кто будет бежать. Дома, кстати, тоже стоит поуничтожать. Берегитесь – вам может надуть спину!

Когда в живых останетесь только вы – подрывайтесь и бегите вперед. Снимите мужика в окне и всех, кто будет рядом. Нам налево. Увидите две вышки – стреляйте по бочкам снизу. Потом гляньте вверх и влево. Видны камешки? Стреляйте. Казарме, что под ними, – гаплык. Добивайте всех, кто остался.

Вперед. Аккуратно, там две ракетные турели. А валить мужиков в них можно только сзади. Так что бегом, минуя снаряды, пробирайтесь в тыл и выбивайте стрелков. Теперь нужно ракетами раздолбать ворота. Теми, кто будет ломиться с той стороны, откуда вы пришли, можно украсить окрестности – с помощью все тех же ракет. Когда ухайдокаете железную решетчатую конструкцию, подрывайтесь к Рексусу (на две казармы по сторонам смело можно забить).

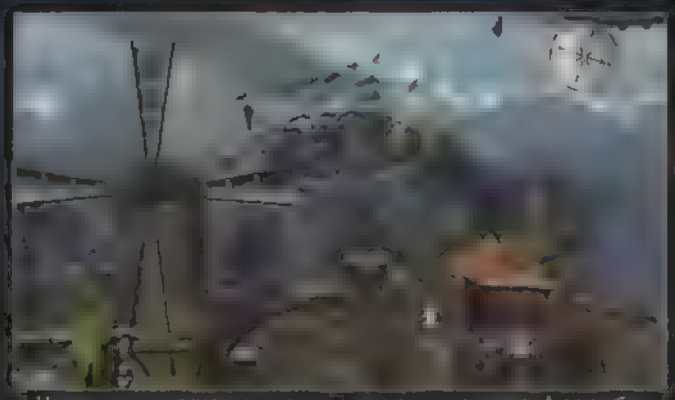
3. *Liberate Fjorkin Village*

Бегем куда глаза глядят. Оказываемся на круглой поляне. Их много. Ну, вы знаете. ИХ. Этих, ушастых... Орков. Так что мечемся по кругу, расстреливаем все, что движется. Не забываем про казармы справа и две вышки. Ухлопав всех, идем к воротам. Мочим подстерегающих нас ребят, снимаем чувака из окна. На эти звуки, отдаленно напоминающие вечеринку в нашей редакции, прибегут лучники. Тут им и смерть. Ибо кто ж это на приличную редакционную вечеринку без пиджака и галстука приходит?

Там еще казармочка есть и пару бочечек рядышком. Догадались, что делать дальше?

За развалинами казармы вы найдете еще одного кемпера в окне, а слева будут караулить ребятишки с луками. Под их предсмертные хрипы смело двигайте в паб. Получив там амуницию, взрывайте ворота (чуть дальше за пабом).

Переключайтесь на акулью пушку (Land Shark Gun) и идите вперед. Как только засечете противника (на нем появится красный прицел) – стреляйте. Теперь переключайтесь на пулемет и двигайте вперед и вправо – там казарма. Тех мордатых, которых не слопала акула, добейте из пулемета.



Направляемся в следующие ворота. Находите первую цель – сразу стреляйте акулой. Теперь берите автоматик – и резко влево, за выступ скалы. Дальше сидит пулеметчик. Пока акула плавает и жрет всех подряд, вы можете замочить казарму, которая прямо напротив вас. Теоретически зубастая должна закусить и штемпом за пулеметом, но если этого по каким-либо причинам не произойдет, мочите гада в голову.

Теперь гоним к строительным лесам. Дальше увидим паучника. Палим в него акулой, ставим бомбу на конструкцию (леса) – и опять вперед. Тут можно даже бабахнуть второй акулой – в парня за пушкой. Благо, патронов к Лэнд Шарк Гану здесь будет до фига.

Впереди еще одни казармы. Возвращаемся назад, взрываем очередную конструкцию и шуруем вперед. Там будет пулеметчик (так что акулу к бою (или обманке – это уж как вам заблагорассудится).

Как подорвете третью конструкцию и казармы (напротив), двигайтесь по компасу. Там будет еще один пулеметчик и предпоследняя конструкция, а также паб. К слову: когда вы закончите с пулеметчиком, на эту должность будет претендовать еще пара друзей, спешащих к нам справа. А за пабом может ныкаться еще один гад.

Все чисто? Теперь в рысторан. Берем базуку (штука, напоминающая граммофон) – естественно, вместо винтаря (нажимаете сначала на оружие, которое хотите взять, а потом на то, которое хотелось бы заменить). Теперь – вперед. Сначала валим дома и чуваков. Хинт: если стреляете издалека, бейте не в чувака, а ему под ноги, иначе про-

Как только кончатся патроны, возвращайтесь в паб. К тому времени до вас уже доползет роботозавр или как там его. Эту тварь нужно мочить долго и скрупулезно. Как минимум, один раз точно придется сбегать за патронами. Когда от завра останутся лишь ножки да пушки, валим всех, кто остался. Затем двигаем к последней конструкции и подрываем ее. Отстреливаясь, гоним к середине полукруглой стены и ставим взрывчатку.

Фуууух.

4. *Defend Fjorkin Village*

Настоящая радость для любителей мяса.

Их много. Они валят на вас. У вас – пулемет с бесконечными патронами и ракетница. Ваша турель может ездить туда-сюда по рельсам. Вы не должны дать сотне врагов перелезть через стену.

Вот!!! Оно!!! Рулез!!! В общем, тут вы сами справитесь. Только пару советов:

- когда начнется жара, кнопку <fire> можно не отпускать;
- ракеты лучше класть в большие группы врагов; в общем-то, ракеты можно пускать и в батальоны, что на подходе (будете играть – поймете);
- не забывайте о бонусах, которые сбрасывает самолет;
- мочите гадов с лестницами;
- ездите туда-сюда и сшибайте свиней со стен.

5. *Rescue the Lamb*

Блин, до чего дожили!!! Спасать какую-то Авцу!!! Ладно, проехали. Переключаемся на винтарь, валим двух штемпов впереди. Теперь берем в руки оптику и аккуратно выходим из-за поворота. Снимаем пулеметчика. К нам топает отряд вражин. Если вы с трахтоматчиком все проделали тихо, то они вас еще не заметили. Вы можете либо подождать, пока они встанут в ряд и юзнуть оптику (снайперка прошибает всех с одного выстрела), либо швырнуть им пару липучек. Упакованы трупики?

Продолжаем аккуратно высовываться. Там снайпер. В голову его. Добежите до арки – увидите вдалеке второго. Ему тоже нужно в жбан отвесить.

Сидите под аркой. Видите, на вас прет отряд солдат? Они вас еще не просекли. Значит, либо ждите, пока они пройдут мимо во-о-он тех красных бочек, и бабахните туда, либо сбросьте на них камни (см. вправо вверх). Но бочки круче – от взрыва все полягут.

Теперь такая вот незадача: над вами парит дирижабль. Сбить его подручными средствами почти нереально. И если бы вы даже и сумели, все равно ни подручных средств, ни хелов на дальнейшую битву не останется. Тем более что слева – через пропасть – две ракетные турели, которые вас прекрасно видят (и мочат), но вот фиг ли вы их с вашей стороны достанете!

Так что плавники в уши – и бегом валим до ближайшего поворота. Нам туда. Увидите несколько ребят и бочки – в них и стреляйте. Почти все враги от взрыва помрут, а кто нет – так автоматиком их, автоматиком. Теперь налево.

Видите паб? Тэк-с, слушайте внимательно! Если вы встанете к пабу спиной и отойдете немного влево, то вашему снайперскому прицелу откроются два пулеметчика далеко-далеко. Быстро их снимайте. Пора в кафе: перекусить, помыться, переодеться. Как только вый-

дете – голову вверх и сбивайте дирижабль. Смотрите теперь вперед – будет шайка бяк. Потом можно еще раз сходить в паб и перезарядить патроны.

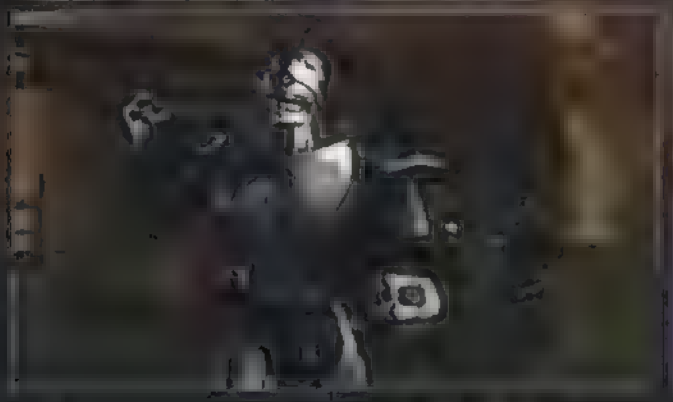
Идем вперед. Видите наверху камни? Очередь по ним из автомата. Казармы, что под ними, как и не бывало. Пора к тем самым пулеметам, что вверху. Если смотреть на мост, то вдалеке увидите еще один дирижабль. Его нужно отправить туда же, куда и первый.

Вот тут внимание! Сзади (откуда мы пришли) будет мчаться отряд врагов. Если воспользоваться пулеметом, их можно – и нужно! – быстро перещелкать. Но проблема в том, что вам в спину в этот самый момент будут смотреть полдюжины автоматов, так что действуйте очень быстро: вы должны успеть перебить ребят снизу и развернуться, чтобы не получить свинца в мягкие ткани.

Когда закончите, двигайте на мост (перед этим желательно пособирать боеприпасы или даже в паб сбегать). Глядите в оба – наверху снайпер, а чуть дальше и ниже – еще один. Двигаем вперед. Перешли мост, смотрим влево, видим летающую... хм... ну... скажем, кастрюлю. Сбиваем. Внизу виднеется казарма. До неё можно достать и отсюда.

Идем дальше. Впереди – очередной снайпер. В башню ему. За холмиком – два пулеметчика. Правда, они к лесу передом развернуты, а к нам – кое-чем другим... Так что смело валим. Садимся за дальний пулемет и начинаем чесать всех, кто попретcя. Стоит еще казарму грохнуть.

Теперь, если подойти к обрыву и глянуть на выступающий кусок скалы, можно любоваться прекрасным видом на снайперта-зазнайперта. А чуть выше и дальше сидит другой. Снова вперед. Видите такую длинную колоннообразную скалу? Там последний кемпер засел. Продолжаем движение. Тормозить надо возле той самой скалы. Смотрим на противоположную сторону пропасти. Желательно через прицел снайперки. Снимаем пулеметчика и остальных братков (если, конечно, не жалко патронов). Опять вперед, пока не попадем на ту сторону. Справа будут бежать мужики. Немного, человек десять. Перещелкали – и туда, куда компас покажет. Нашли Авцу? Все! Мишшн комплитид!



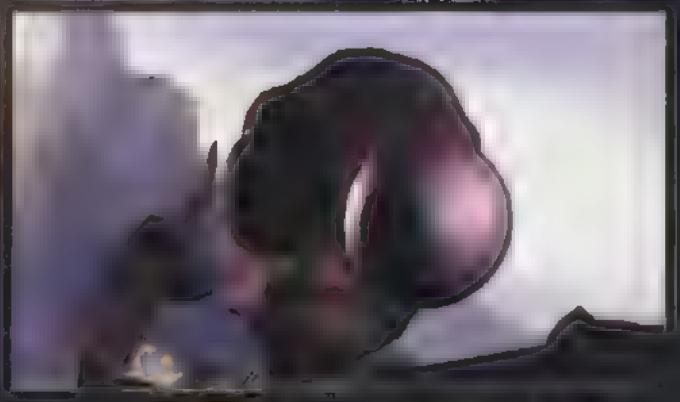
6. Clear the Road

Впереди, чуть слева, – ров. Там чуваки и бочки. Пулю им. Теперь мочим ребят, что спереди. Первый дом награждаем двумя липучками и продолжаем движение вперед, к пабу. На скалах везде лучники, их надо снять. Слева будет казарма – ей тоже стоит две липучки уделить. По дороге не забудьте про сирену.

Добрались до паба? ОК. Только пока не заходите. Помочите всех вокруг, особенно на высотах. И не забудьте про дом (слева) и казарму (впереди: ее можно грохнуть, свалив на нее камень, что справа). Вот сейчас можно и в паб, горло промочить. Все? Идти вперед не стоит – там защита крутая, тяжело пролезть. Так что идем налево. Только осторожно, там казарма. За ней – несколько человек.

Бежим вперед. Видим домишень. Сверху слева – казарма, справа – минометная установка. Чуть дальше – еще одна такая же. Впереди, справа и слева, – пулеметы. Над ними, правда, есть камешек. Действуйте быстро – у вас за спиной будут собираться ребята, просто-таки жаждущие поиграть в веселую и познавательную игру под названием «Сдохни, гнида!»

Быринько продвигаемся дальше. Мы зашли врагам в спину. Тут всего пара человек и дом. Идем не вниз, а по горке – наверх. Подрываем ракетную турель и минометную установку. Впереди – казармы. Двигаемся туда, по пути валим всех. Доходим до последней минометки, грохаем ее, истребляем всех чуваков, которые на нас пруЦЦа... Фух, остался один Кью1-12, казармы и два дома. Сначала взрываем казармы, потом закидываем липучками и снарядами Кью. Можно, кстати, просто вернуться назад, сесть в турель, подождать пока подвалит железяка, и расстрелять оную ракетами. Добиваем два оставшихся домика – и выигрываем миссию.



7. Save the Villagers

Итак, появляемся, самонаводяшками сбиваем леталки. Идем наверх. Там ракетная башня. Меткими выстрелами превращаем ее в груду камней. Мочим чуваков с прыгпакетами, затем автоматом чистим плато и освобождаем селюка. За остатками башни можно найти апгрейд для самонаводяшки.

Опосля спокойно спускаемся вниз, где придется потанцевать с летунами и отрядами свиней. Когда все улягутся, размажьте по чернозему (ракетницей) ближайшие вышки, казарму и турель. Над ней можно найти еще одного крестьянина.

Двигаем налево (не забывая мочить летунов и вышки самонаводными). На обычных свиней и на казармы тратить их не стоит... В домике с зеленой фигней колхозников можно оставлять. Идем вперед, но аккуратно: за холмом – турель. Зачищаем территорию, дальше двигаемся направо. Тут остальные домики, несколько человек, башня и паб. В общем, я думаю, вы и сами справитесь, когда последнюю башню завалите.

Больше опасных противников не будет. Только свиньи, летуны да казармы... А оставшиеся селяне находятся в следующих местах:

- третий – выходите из кафе и двигаете прямо;
- четвертый и пятый – из паба и сразу налево (один сверху, на каменном мосту; другой снизу, возле казармы).

8. Defend Dick Turpin Village

См. миссию №4

9. Save the Dick Turpinites

Наконец-то мы получили прыгпакет!!! Итак, появляемся и сразу взлетаем. Вернее, прыгаем – с этим ранцем постоянно летать нельзя, зато можно делать типа большие прыжки.

Впереди – несколько летающих штемпов. Самонаводные крапаль обрежут им крылья. Дальше по курсу – минометная установка. Взрываем. Летим к нашим селянам – те сидят в клетках на железных големах. Вокруг полно пехоты, так что пока будете снижаться, не забывайте раздаривать им ракеты. Приземляться нужно возле самого первого здоровяка (не бойтесь, не задавит) и сразу ставить бомбу. Когда взорвется, хватать селюка и подрывать второго. А потом и третьего. По идее, все должно произойти быстро – железяки даже не успеют отойти от того места, где они отреспаунились. Главное, мочить всех свиней, какие только будут лезть.

Как только хватанули колхозников – мигом в воздух и дра-

пать к их домам. В небесах вы практически неуязвимы. Быстро пораскидывать балбесов по домам и выиграть миссию.

Это я рассказал ацки быстрый метод прохождения. Вы же можете летать в свое удовольствие, забив на селян и очищать уровень от врагов.

10. Liberate Midden Retirement Community

У нас снова прыгпакет. Мы должны взорвать 14 домов (с отметками) и одного Кью1-12. Причем, мирные дома валить нельзя... Вот такие пироги с разными домашними животными.

Не знаю кто как, а я эту миссию проходил следующим образом (чего и вам советую): просто летал от дома к дому и взрывал их, не отвлекаясь на свиней. Иногда, естественно, приземлялся в малолюдных местах, чтобы выбить из супостатов патроны и аптечки. Ну, и о пабе (он находится где-то в центре) не забывал.

Этот способ рулит – ибо в постоянно и быстро летающего Roman'a попасть почти нереально. А Ромэн – это ведь мы☺. Вот.

11. Roman's «Little Diversion»

Очередная миссия по сбору селюков (слава Аллаху, что хоть с джетпаком ака прыгпакетом – при появлении он валяется под аркой напротив нас).

В этой миссии я тоже не сильно всех мочил, просто летал себе аки птичка и гадил на головы, собирая крестьян. Способ рулит. Однозначно! Два домика для селюков находятся возле нашей респы, остальные и паб – на противоположной стороне.

Экипаж прощается с вами и желает приятного полета!

12. Crush the King's Army

См. миссию №4

13. Reach the Wildwood Abbey

Опять крестьяне... Ну что ж, поехали на сельхозработы: тыквы откручивать. Бежим вперед, снимаем лучников на возвышенностях справа и слева, мочим конченых обезьян с бочками, бежим дальше. Валим всех, кого увидим. Доходим до обрыва. Там внизу три голема и охрана. Валим охрану, спускаемся, по очереди минируем всех троих железячников.

Собираем крестьян, бежим. Впереди пулемет и казармы – ну, вы знаете, что делать. Аккуратно: за мостом, справа, еще один пулемет...

Продолжаем движение. Впереди – паб. Слева наверху и справа внизу, а также справа дальше на возвышенности – по пулемету. Да еще и к нам бежит пара друзей. Так что оптика здесь подходит как нельзя лучше.

Теперь в паб и наверх – разносить селюков по домам. Ничего сложного – тут всего лишь свиньи... После этой экспресс-доставки возвращаемся обратно. В пабе можно подлечиться. Мочим всех, кто приперся, идем дальше. Тут 12 типа модных штрихов – монахов леса... Не знаю, может, они и модные, может, у их спецэффекты и крутые, но от снайперки в башню это их не спасет☺.

14. Steal the Book of Rule

Джонси не должен умереть. Лана, не проблема... Что? Опять крестьян собирать? Млин, это уже начинает парить... Реально парить. Ладно, к бою. Валим васыля [illegible] Двигаемся вперед.

По курсу – пулемет. Тут нужно быть осторожным. Собираем крестьян, идем дальше – там еще один ствол стоит и казарма. Мочим их, как и всех, кто будет рядом. Потом можно вернуться назад и спихнуть селюков. Идем вперед. Слева – трактир, дальше – казарма (напротив, справа, еще одна), а также селюк.

Когда все подорвано, продолжаем движение. Чуть поодаль нарвемся на очередной трактир, башню и последнюю казарму. Выносим всех на площади и начинаем искать оставшихся селюков. Когда закончите сие ацки интересное задание, возвращайтесь к башне. Тут вам нужно будет прикрывать Джонси от всяких вредителей, пока тот будет минировать дверь. Как показала практика, вредители редко успевают добежать до Джонси. Здесь, в общем-то, и конец миссии.

15. Elude Stig's Army

Эту миссию я проходил в стиле «раш» – просто бежал и стрелял. В общем-то, по-другому ее пройти сложно.

Их опять много, и они валят на вас. А вы быстро-быстро рашите вперед, нигде не задерживаясь, забрасывая их липучками и поливая все свинцом и матом. Как выберетесь оттуда, вам скажут мочить здания. Пару-тройку подорвете, добежите до трактира – а там прыгпакет лежит. Подлечились, перезарядись, влезли в джетпак – и действуйте по старой схеме. Ничего сложного. Только экшн.

16. Defend Nedville

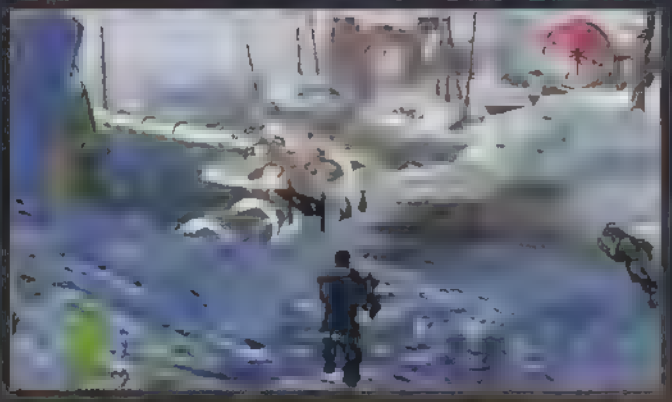
См. миссию №4

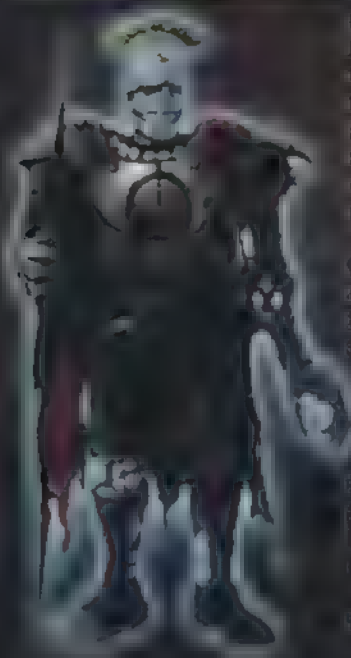
17. The Road to Zitwalla

Бежим, валим ребят впереди (лучше либо ракетницей, либо парой липучек). Спешим дальше, по пути стреляя всех. Когда доберетесь до домов, переключитесь на снайперку и повыбивайте мужиков из окон. Поколбасьте остальных и повзрывайте дома.

Идите к мостику, берите Виндалу. Как только ворота взорвутся, стреляйте в гаденышей ракетой. Сразу же переключайтесь на снайперку. Выйдете за ворота – сразу налево, снимайте автоматчиков. С этого момента со снайперкой лучше не расставаться и грозить шведам только через оптический прицел.

Дальше – трактир, рядом с ним – пятерка почетных народных дружинников. Их легко снять издалека. В пабе берите миномет вместо автомата. Теперь вперед. Там будет турель. Хлопца оттуда можно выбить либо «боксерским ударом», либо из ракетницы. Как только туда доберетесь, сразу повалят паршивцы. Так что или снайперкой штабелями по несколь-





ко кладите, или из турели под ноги фигачьте. Стало чисто? Собирайте патроны и топайте! Только осторожно – там много парней с базуками... И что б вы делали без снайперки!

Дальше больше – еще базучники, простые свиньи и ракетные турели. Против первых и вторых – снайперка; против последних – Виндала и миномет. Идем на самый верх. Там два робота Кью1-12 и ракетка. Их можно либо вручную завалить, либо, вернувшись немного назад, расстрелять из турелей. Теперь – на мост.

Да здравствует милая деревушка Зитвалла, куда приезжают погостить немного зараженные люди из Resident Evil!

18. Defend Lily's House

Просто бегаем по городку как угорелые, расстреливаем дирижабли ронет-лянчерами (можно также поюзать пулеметы и ракетные турели), мочим свиней (которых будет немного). Не забывайте наведываться в паб. Вроде ничего сложного...☺

19. Rescue Lily

Тэк-с, еле-еле сюда добрались – и теперь обратно? ОК. Сначала нужно сбить два дирижабля. Затем возьмите винтарь и издалека навешайте врагам хедшотов. Аккуратно спускайтесь вниз, тут до фига засад. Да из Виндалы стоит по турелям пройтись.

Бежим-бежим-бежим. Дорогу себе расчищать придется, в основном, оптикой и ракетницей. К слову, там, на высотах, сидит парочка снайперов. Доходим до ворот, которые раньше были закрыты, – нам туда. Несколько пулеметов и базучников для нас не препятствие. Спускаемся вниз, в док. По дороге убираем ненужный мусор... Все, некст мишшн.

20. Escape From Forge

Двигаем назад, поднимаемся наверх, мочим всех – чтобы они со спины не зашли. Собираем патроны и токен. Спускаемся обратно, к туннелю. Там уже гости. Две акулы в бой – и давайте полный задний. Ребята из туннеля уже не выбегут... Теперь забирайте припасы – и вперед.

Выходим – нам налево. Видите, прется шара? Две акулы вперед – и со снайперкой садитесь возле выхода. Когда ваши рыбки насытятся, двигайте дальше. Слева будет несколько воротил, ракетная башня, пулемет и паб. Пулеметчика можно снять из кемперки, турель забросать липучками, а чуваками займутся ваши ребята. В ресторане заместо автоматика берем Виндалу. Несемся к калитке. Там ребята с пулеметами – но у нас же уже Виндала есть! Взрываем ворота, идем дале.

Щимим дома (тут сидят засранцы) и чуваков у следующих ворот. Снова валим дома и чебуреков рядом с ними, а также пулеметчика.

Третьи ворота. За ними снова дома и снова чебуреки. Причем в хвост вам уже топает отряд – так что берегитесь.

Четвертая калитка. Ломаем, выскакиваем, палим во все, во что только можно. Гоним в паб.

Ломаем последнюю изгородь и, не проходя сквозь нее (так нас враги будут игнорировать), шмалим из Виндалы, пока все не поуничтожим. Ясен пень, придется раз пять бегать назад в паб. (Ваще-то, можно было туда с самого начала подорваться и найти там джетпак...)

В общем, когда вы все сделаете, идите к дирижаблю...

21. Hold Off The Army

См. миссию №4.

Ура, конец!!! Мы сделали это!!! Правда, было не сложно?

Бонусные миссионусы

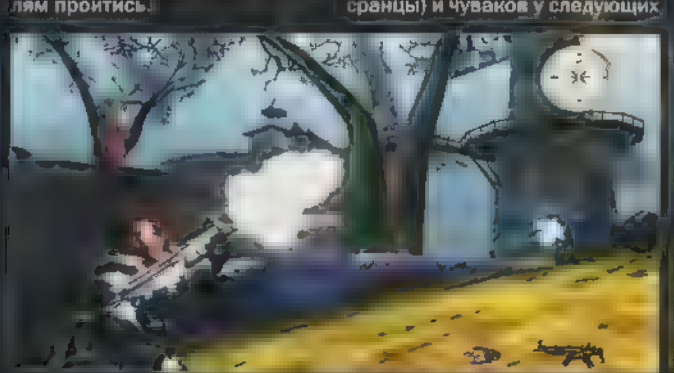
Насчет первой – The Gauntlet – где вам нужно продержаться пять минут, я вам помочь могу. В центре найдите прыгпакет и запрыгните на стены. Там вы сможете выжить.

А выигрыш во второй и третьей бонус-миссиях зависит только от вашего опыта.

P.S. Если возникнут сложности с прохождением, введите DAIIGSUP. Он откроет все читы.

№ уровня/токена	Как найти
1	После появления вы его сразу увидите
2	В разрушенном доме рядом со второй сиреной
3	За одним из домов возле паба
4	Сбросят с самолета
5	На развилке справа от первой арки
6	За трактиром, наверху
7	На арке, недалеко от салюта
8	Сбросят с самолета
9	В разрушенном доме возле [illegible]
10	На высокой площадке за домами на юго-западе от трактира
11	Нашли прыгпакет? Теперь налево. Токен в одной из трех труб (в самой короткой)
12	Сбросят с самолета
13	У самого конца уровня – за здоровенным деревом левее [illegible]
14	Если с самого начала уровня идти налево, то в трещине вы найдете токен
15	В одной из пещер, после того как доставите [illegible]
16	Сбросят с самолета
17	В одном из разрушенных домов, возле построек-целей
18	Возле мельницы
19	За одним из камней возле дирижабля (конец миссии)
20	См. прохождение этой мис[illegible]
21	Сбросят с самолета

Roman a.k.a. Khaj-Tosin со своей белой и пушистой (ну, из Чернобыля она) акулой
khaj-tosin@rambler.ru

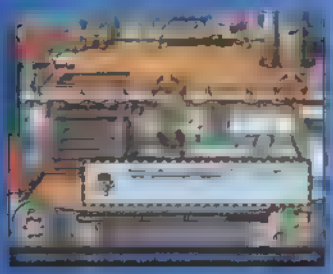


Название: Neighbours from Hell 2: On Vacation
Разработчик: JoWood Productions
Издатель: JoWood Productions
Жанр: Adventure

NEIGHBOURS FROM HELL 2
ON VACATION

Эпизод первый. Врата в ад

Этот эпизод представляет собой краткий туториал, который позволит вам ознакомиться со всеми фичами игры.



Начните с того, что, взяв мыло в сундука, используйте его на разлитую воду, находящуюся палубой выше. После непревзойденного кульбита извлеките из косметички шпильку и с ее помощью

откройте шкаф с инструментами. Для этого вам нужно будет удерживать курсор мыши в нарисованном кругу до тех пор, пока он полностью не заполнится зеленым цветом. Полученный перочинный нож примените на ножку стола с едой. А разводной ключ – на перила (верхняя палуба слева), по дороге захватив еще один кусок мыла и установив его в том же месте, что и первый раз.

Превосходно, сосед уже почти доведен до кондиции. Последний штрих – немножко свежей петрушки или, точнее, спагетти (которые берем из кастрюли и помещаем в фуражку). А теперь спускаемся за Оскаром на нижнюю палубу.

Сосед в фуражке, а мы с Оскаром! Кому что, а курице просо... то есть соседу западло

Эпизод второй. В тылу врага

Круизный теплоход прибывает в Китай. Пляж, солнце, пиво и красота Ольги ослепляют соседа, а мы – как настоящие джентльмены – не можем упустить такой возможности.

Сначала осмотрите мусорный бак. Я понимаю, что не джентльменское это дело – по мусоркам лазить,

но в борьбе с таким вредителем, как сосед, все средства хороши! После того как вы справитесь со своей брезгливостью и извлечете из бака акулий плавник, следуйте направо и, вопреки татуировке в виде эмблемы «гринписа» на левом полушарии пятой точки, отломайте кусок тростниковой палки. После пойди-

те к ребенку, возьмите возле него ведерко и там же аверски оторвите голову рыбы.

Пилы на стенде. Да, и водоросли на пляже тоже не забудьте. Теперь с помощью тростника достаньте краба из норки.

Все ингредиенты для злобной расправы собраны – теперь надо очень быстро их к чему-то приспособить. Когда сосед уйдет на мостик, поместите краба в мини-холодильник с пивом. Используйте грабли на пляже и при-

кройте их водорослями. Двигаем к малому и цепляем плавник акулы на радиоуправляемую подводную лодку. Подымаемся на уровень выше и зачерпываем ведром электрического угря. Продвигаемся к мостику, подпиливаем перила и выпускаем угря в воду под мостиком. Если все сделать быстро и размеренно, вторая статуэтка гарантирована.

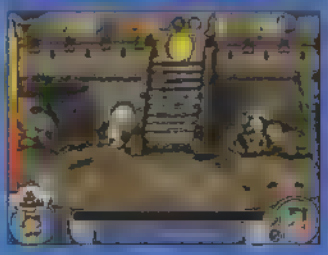
Эпизод третий. ЗАНЯТО!

Фокусы Вуди доводят соседа до... А вот и не до ручки –

они доводят его до Великой Китайской стены. Красная политика, проблемы с желудком, жестокое обращение с арбузом и поездки на велосипеде забирают у соседа все время. И мы сочтем за долг помочь ему разнообразить монотонный заскриптованный отдых.

Извлекаем из сумочки Ольги колготки и берем с прилавка

соус чили. Идем на локацию с ораторской трибуной, поднимаем пушечное ядро и пустую канистру (возле сломанного генератора).

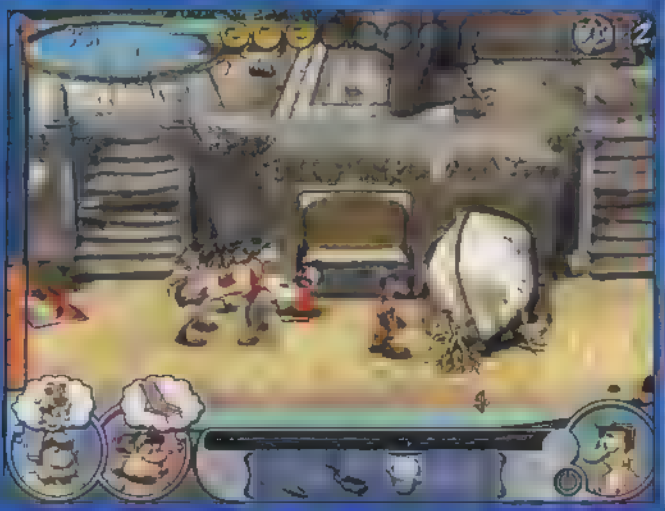


Используем колготки на упомянутый выше генератор. После идем к ОО (WC – ну, туалет короче!), выпачкиваем туалетную бумагу соусом чили, а ручку слива смазываем маслом из канистры. Берем гаечный ключ.

Что ж, остается только подложить пушечное ядро к арбузам и ослабить гайки велосипеда с помощью гаечного ключа. А я и не сомневался в том, что вы получите третий Оскар.

Эпизод четвертый. По ком звучит реквием?

Путешествие вдоль Великой Китайской стены приводит соседа к Великой Китайской стене (на то она и *Великая*!).



Для начала подойдите к хотрону с мягкими игрушками и выиграйте плюшевого мишку. Как ни странно, но здесь, в отличие от реала, не придется изводить кучу мелочи – да и вообще, выиграть можно с первого раза. Полученного медвежонка отдайте мальчику, за что получите хлопушку. Здесь же поднимите ножницы и оружие пролетариата (что есть кирпич). Уровнем ниже найдете пустую миску – тоже сгодится. На левой локации от базы династии Мин вытащите то, что осталось от зонтика.

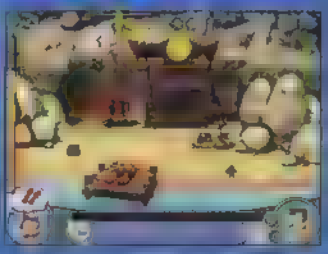
Теперь двигаем к типу, бьющему в гонг, прикрепляем ручку от зонтика к палке, которой фигачат по гонгу, и набираем в миску немного жира – он находится возле все того же типа. Теперь поместите хлопушку в один из хот-догов и спускайтесь к вазе. Измажьте вазу жиром и надрежьте нефритовое ожерелье. Идите к стенду каратэ и установите там настоящий кирпич. Оставшимся жиром покройте ручки коляски рикши, на которой сидит Ольга.

Еще один Оскар в вашей коллекции!

Эпизод пятый. Как играть яйцом в янг-конг

Жизнь продолжается... Опять не пять – Китай. Опять двадцать

пять – пляж. Сосед разбавляет свой отдых спортом, угрями и красочными фейерверками, не забывая при этом клеиться к Ольге и проявлять безмерную любоффффь к детям.



Вытащите из клетки с уткой яйцо и спионерьте очки у повара. Внизу возле фейерверков, обыскав коробочку, получите петарду. После поднимайтесь к повару и идите налево. Из ящика извлеките велосипедную камеру и заберите беспризорный молоток и гвозди. За мостиком стоят два изваяния каменных львов. Нашли? Вот и ладненько. Вставьте петарду в пасть крайнего слева и подожгите с помощью скомуниздженных очков.

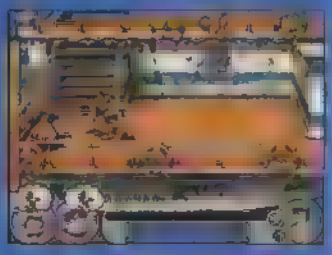
После того как заполучите львиную голову, спускайтесь вниз и подмените шарик для пинг-понга на яйцо. Снимите веревку с якоря, лежащего на пляже, и, пока сосед тра тезничает угрями, приколотите гвоздями лыжи – и делайте ноги. Направляйтесь к повару и подложите велосипедную камеру в корзину с угрями.

Теперь в темпе вальса вместо песочной львиной головы поставьте каменную, а веревку используйте на фейерверк. Думаю, отдых в Китае ваш сосед запомнит надолго.

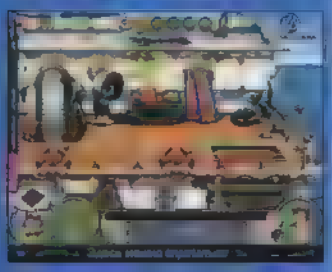
Эпизод шестой. Снайперский бросок

Круизный лайнер покинул китайский порт, причем состав пассажиров вовсе не остался

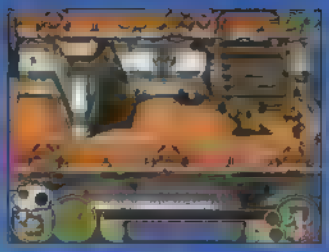
прежним. Мамочка соседа решила, что ей тоже стоит отдохнуть с сынулей, и, прихватив с собой противную шавку, тоже притащилась на пароход. Это несколько усложнит вам задачу – но ведь пяти Оскаров вам мало, не так ли?



Осмотрите коробку с игрушками – получите подушку-обделку. Теперь можно посмотреть, не забыл ли кто-нибудь полезное в спортивной сумке. Оппа! Эспандер! Подложите подушку в кучу обычных подушек на второй палубе и кемперните в трубе рядом. Дождитесь, когда мать соседа прикроет глазки, и вытащите мастику для смазки зубных протезов из аппарата.



где та, собственно, и находится. Не забудьте в той же локации забрать игрушечного зайца, которого собака любит в самом прямом смысле этого слова. Прихватите также блохастый собачий коврик.



Следуйте вниз

эспандер к тар-

После положи-

с мягкими

Пройдя направо,

замените чистое полотенце

зубных протезов в сумку с динамитом.

Пусть знает, гад, как рыбу глушить!

Эпизод седьмой. Маменькин сынуля

Круизный лайнер благополучно добрался до берегов Индии. Все как в старые добрые времена: сосед на пляже, пристает к Ольге, издевается над ее чадом и всяко угождает своей любимой матери. Дык, покажем ему, где крабы лето летают!

План действий следующий. Сразу же после начала подымаемся вверх и забираем щип-

цы для барбекю. Возвращаемся на стартовый респаун, снимаем педаль с красного мопеда, тырим пружину возле зеленого мопеда, ну и – на всякий случай – прихватываем морского ежа. Из крабовой норки извлекаем с помощью щипцов для барбекю одну живую единицу.

левую кар-

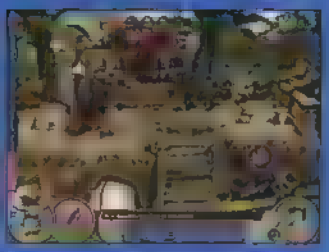
зонтом тащим

Как только мама-

ваем пружину под трамплин. Нали-

с красивой девушкой (или мальчиком) – но уж звиняйте, чем «хата» богата.

когда мать соседа ныряет в бассейн, наливаем в ведро воды из-под крана (который возле ТРАВМплина). Полное ведро ставим возле слона. Спускаемся вниз и кладем краба в ракушку. После из норки вытащим еще одного краба. Последнего сразу же поместим в воду возле песочного замка, с которым играется чадо Ольги. А морского ежа подложим под пляжное полотенце соседа. Опять же, пока мать изучает глубину бассейна, прикрепите педаль от мопеда к рычагу, который сворачивает тент. Спу-



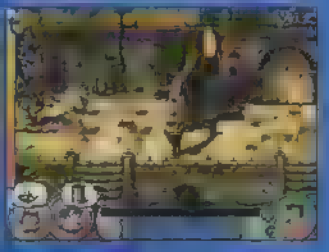
ститесь вниз и дождитесь, пока эта тетка не уляжется спать.

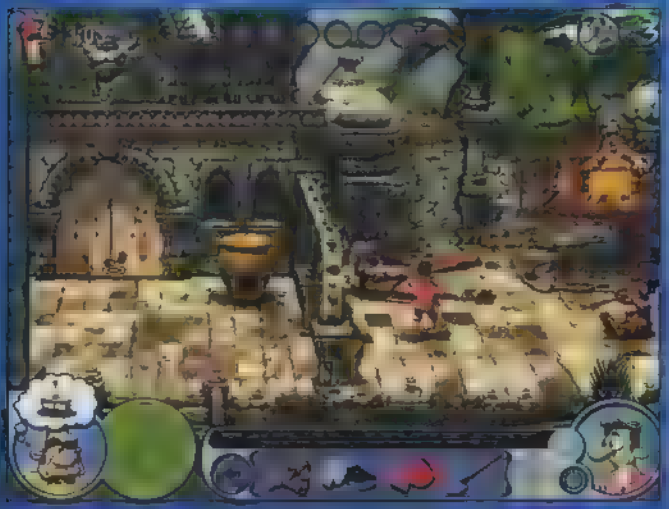
После опять поставьте пружину под ТРАВМплин – и можете спокойно брать в одну руку пиво, во вторую чипсы и наслаждаться ТВ-шоу «Как достать соседа». Это, конечно, же, не футбольный матч и не

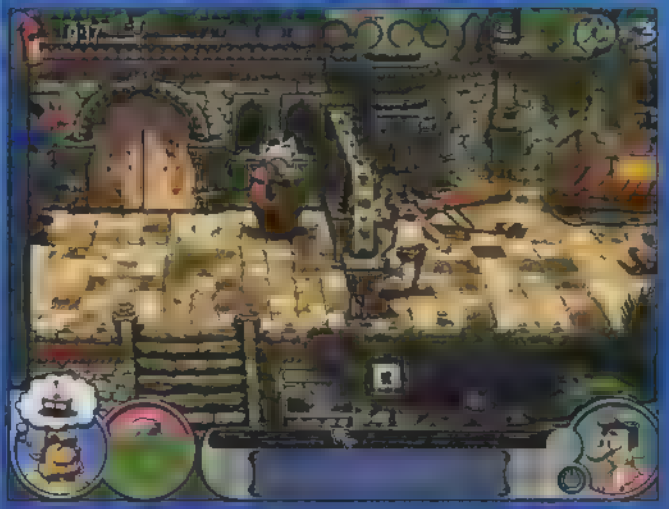
Эпизод восьмой. Я свободен, словно птица в небесах

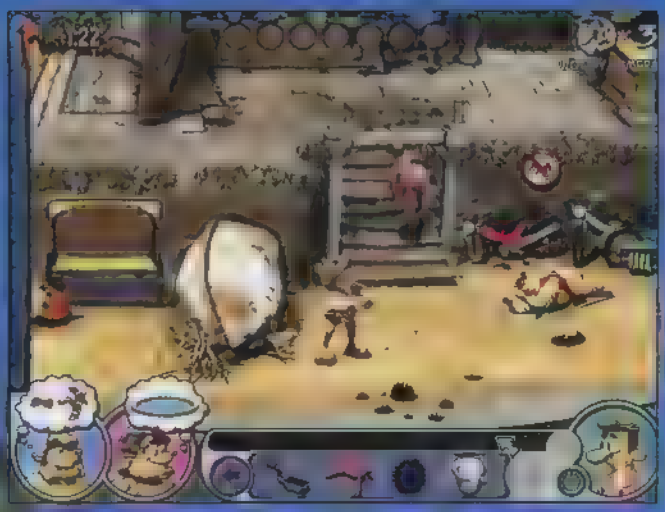
Пункт назначения – Тадж Махал. Время суток неизвестно, но, кажись, солнце светит прямо в «писок», т.е. в лицо.

Объект номер один издевается над слоном, а его мамочка спускает деньги на базаре. И кто же как не мы позаботится о бедном слонике, пока партия «зеленых» дорубает оставшийся лес? Возьмите шарик из корзины и лопату, находящуюся возле прохода. Следуйте направо и поймайте мышь.

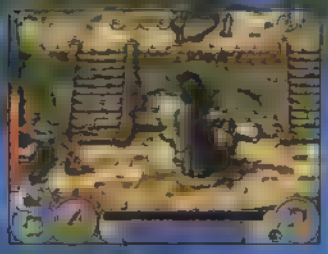








(в отверстии под стеной). Да, это было просто. Теперь идите [illegible] и вклинайте – в смысле наденьте шарик на его флейту.



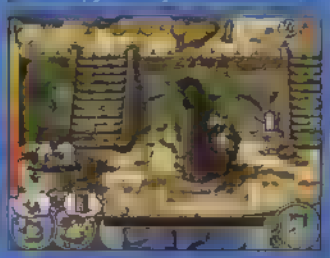
Лопату крепим к качели, на которой катается мальчик. Спускаемся на базар (пока мать в примерочной кабинке) и забираем там следующие ингредиенты: электрический кабель, мел с губкой и цилиндр с лезвиями. После отвязываем собачку и с помощью мыши ловим змею меж камней. Шагаем налево и используем скраб на аппарат для чистки обуви. Следуем наверх, ловим еще одну мышь и показываем ее слону. Теперь смело можете нарисовать черточку безопасности (мелом) чуток дальше – только делать все это надо очень быстро. Теперь поднимайтесь наверх и прикрепите кусок кабеля к крану с электрораспределителем. Ну, а змейку положите в чашу для милостыни.

Сосед наказан – а в вашей семье статуэток пополнение.

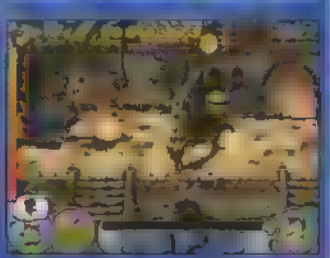
Эпизод девятый

Прогулка по Индии продолжается. Мамочке пришлись по вкусу асбестовые трусы, а сосед продолжает издеваться над бедными животными – в этот раз над священной коровкой.

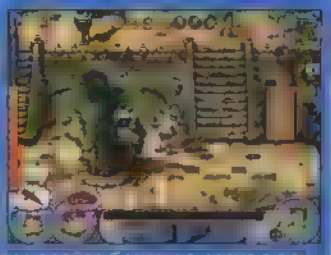
Для расправы нам понадобится канистра с бензином и коробок спичек. Перочинным ножом, который дается вам по дефолту, срежьте парочку цветков вверху и вернитесь к корове. Ни о чем не думая, бегите на базар и возьмите там асбестовые трусы и кузнечный мех.



(скрипты 4ever! должны успеть – я несколько раз проверял). Подымите коровью лепешку (фу! какая гадость). Теперь мчите наверх и ждите, пока мамаша не пройдет в примерочную. Быстро спускайтесь и используйте коровью лепешку на аппарат с мороженым. Теперь – в том же темпе – идите



к углям и раскалите их с помощью кузнечного меха. Наполните трусы горячими углями



и налейте бензин в сосуд с водой, стоящий рядом. Используйте спички на канализационном люке справа и спрячьтесь в корзине. Когда сосед зайдет в Тадж Махал, выпрыгивайте из укрытия и кладите трусы с углями в тапочки. Теперь двигаем налево и остатки топлива выливаем в воронку возле факира. Остается только подрезать седло на корове.

Вот вроде и все. Хотя нет – еще посмеяться от души не забудьте.

Эпизод десятый. Без чувств

Это уже беспредел! Сосед снова издевается над слоном! Надо раз и навсегда проучить этого ламера, чтобы узнал наконец-то, где слоны зимуют.

Начнем с того, что пройдем на верхнюю часть карты и возьмем сачок возле бассейна. Теперь двигаем налево и извлекаем косточку. После спускаемся на стартовый респаун и забираем морского ежа с пляжа. Идем налево и из воды достаем биту.

Не забудьте также и крем для загара. Пока Ольга в душе, спионерьте бюстгальтер. С помощью сачка достаньте пояс с инструментами, который висит на столбе рядом с шезлонгом. Полученные щипцы используйте на сточную трубу. Когда вся вода из бассейна вытечет, подымите осьминога. Час расплаты

настал! Нет, налоговики еще не приехали, но вот для мести мы уже почти все собрали.

Действуем быстро. Осьминога помещаем в тюрбан, находящийся в палатке. Биту оставляем возле слона, а один арбуз кладем в бюстгальтер Ольги. Ждем, пока мать уснет, после чего выливаем крем для загара на трамплин. Оставшуюся косточку помещаем в корзину с собакой. Спускаемся вниз и ждем. Когда сосед побежит к мамочке, с помощью арбуза разбейте лампочку на столбе и положите морского ежа на стул соседа. Вернитесь и возьмите еще одного ежа. Теперь вам осталось только положить

дом, естественно.

Это кто это сказал, что

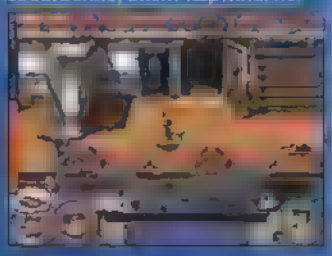
Эпизод одиннадцатый. Сосед за болтом

Ветер с моря дул, ветер

с моря дул – и соседа сдул.

Да, мы опять на борту, а сосед опять за бортом. На то он и сосед, а мы – геймеры.

Первое-наперво раздобудем таблетки. Затем на левой локации берем баллон со сжатым воздухом. Возвращаемся и опускаемся в каюту. Забираем оттуда колбасу не первой свежести и согнутый гвоздь, на котором, собственно, висит картина, не



раз разрисованная нами в первой части игры. Ну и, конечно же, в тумбочке порыться не забудьте. Да, одна монета не деньги – но и не взять тоже грех.

Идем к месту, где спит мать соседа, и снимаем со стены огнетушитель. Колбасу, которую нам хотелось бы скормить соседу, как ни крути, придется от-

из беспризорной сумочки мамаши «напильник» для ногтей.

Применение баллону с газом –

пень, что и напильник мы не зря брали: подпиливаем им канат, на котором подвешена спасательная шлюпка. Теперь возьмем еще один баллон со сжатым воздухом и прикрепим его к спа-

ся справа. А огнетушитель в свою очередь, используем на акваланге, который лежит чуть дальше. Опять идем к мало-

с помощью напильника, естественно, – табличка на женском и мужском туалете. Прикол, конечно, старый – но и сосед

Кирной точкой в этом эпизоде будет крючок, который вы прикрепите к игрушечной удочке.

Эпизод двенадцатый. Камера (и вовсе не тюремная!)

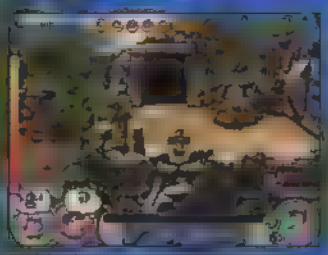
Следующая остановка –

танк в русском переводе StarCraft'а при левом клике мыши. А ведь он уже тогда знал, что следующий пункт назначения Мексика! Коррида, сигары и яцкие мачо типа

Олмера – что ж, прекрасное завершение отпуска.

Сначала выньте тупой меч из скелета. После, когда мать уйдет, идем вверх и хватаем баночку с краской. Теперь низом идем к статуе, в которой можно прятаться (!), и одолжим рубин! А потом можно и немого смолы справа взять. Подымаемся наверх, берем ломик и кукурузу. Возвращаемся уровнем ниже и поднимаем каменную плиту (под тарзанкой) с помощью лома. Теперь у нас есть монетка и второй рубин. Прячемся в статуе и ждем с моря погоды – т.е. пока сосед и мать уйдут. Возвращаемся к механическому быку и ломом откры-

ваем вход в заброшенную шахту – овером динамит. Залезаем в вагонетку и ждем, пока сосед сделает круг (возможен и другой алгоритм, но мне этот способ понравился – есть время пивка выпить) и пойдет на скалу, чтобы прыгнуть, а его мать уйдет от быка. Теперь быстренько кладем вверху динамит



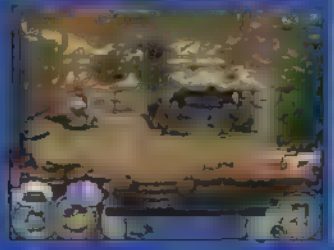
в коробку с сигарами и измазываем скамейку красной краской. Внизу используем смолу на механического быка и идем направо. Кукурузу – попугаю, а монетку – в монетоприемник на пристани. Идите на самый верх и используйте на статую два рубина. Заточите меч о вращающийся камень. Теперь остается подрезать Тарзанку наточенным мечом.

Прячьтесь в статуе слева → и наслаждайтесь адским отдыхом!

Эпизод тринадцатый. Не жрешь ты – сожрут тебя!

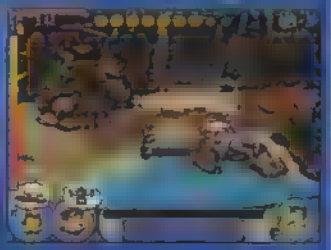
Ну, никак сосед не уймется – прилип к Ольге как банный лист и хоть бы что! Ладно, еще не об такие орешки зубы ломали. Блин, я вот только не пойму, кому мы помогаем – Ольге или соседу? Это же классика! Ну, типа «Уродина и чудовище» – кажись так. В общем, что нам стоит дом построить?

Для начала нам понадобится цемент – для создания крепкого фундамента отношений сосе-



да и Ольги. Перчинка в этих отношениях тоже не помешает – возьмите внизу перец чили. Идем налево и собираем следующие вещи: череп пира-

ньи, окорочек и бутылку текилы. Уровнем выше найдите банку, в которую, собственно, и насобирайте термитов, ползающих по дереву. Переждите в укрытии и, когда мать уйдет вниз, проберитесь на самый верх – к статуе. Там найдите каменную руку, а затем сорвите букет цветов. Опять спрячьтесь. Когда все уляжется, а смысле все уйдут, цветы положите в кормушку быка, а цемент придется все-таки использовать вместо соли для ванны, в которой сосед моет ноги. Теперь верни-



тесь и поместите перец чили в еду соседа, а текилу налейте вместо воды (если мамаша будет подниматься – спрячьтесь в статуе). Накормите плотоядное растение курицей и, когда оно увеличится в размерах, вставьте ему челюсти пираньи. Банку с термитами поместите в корзину для пикника – она находится в лодке. Оставшуюся каменную руку приделайте к рычагу механического быка. Теперь следуйте наверх и поднимите осиное гнездо, грохнувшееся на землю из-за неумелого обращения соседа с быком. Гнездо крепим к пинате с подарками.

Блин, кажись, ничего у соседа с Ольгой не выйдет. А жаль! Мы ведь так старались.

Эпизод последний. Без паники, или В Багдаде все спокойно

Что ни говорите, а отпуск удался! Сосед доволен как никогда – но надо сделать все, чтобы он запомнил этот отдых на всю жизнь! Ведь ему после наших выходок еще ой как долго придется в больнице лежать! Что ж, Lets Morta Combats begin! Последний Оскар, он ведь самый дорогой.

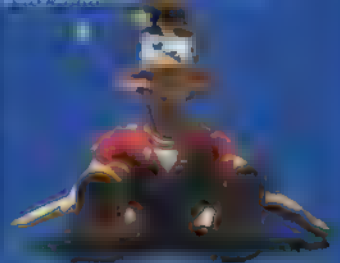
АГА! Что тут у нас слева? Ковер и сигнальная ракета – это уже что-то. Шаг назад (в смысле, возвращаемся и закрываем проем ковром). Идем на локацию с Ольгой и ждем, пока сосед уйдет. Теперь вставляем сигнальную ракету в пистолет. Подымаем кусок битого стекла, а под ковриком у двери, ведущей на капитанский мос-

тик, находим бумажку с цифрами. Ну и, конечно же, о сумочке мамаши не забудьте. На этот раз там снотворное. Спускаемся вниз и подрезаем (с помощью стекла) канаты, на которых висит ящик с рыбой.

Вы должны быть возле матери соседа, когда на последнего грохнется ящик с рыбой. Как только он уйдет, спуститесь вниз и возьмите две рыбины. Первую положите в цветы, которые сосед дает нюхать Ольге (Achtung! После того как сосед поиграет с сигнальной ракетой, он пойдет в душ, а не к люку!), а вторую рыбеху, пока Ольга будет в душе, определите на ведро.

Еще одно: когда Ольга будет совершать водные процедуры, не забудьте забрать полотенце. С его помощью протрите стекло на верхней палубе (помните, сосед опять пойдет к душу, а не к люку!). Когда попугай падет смертью храбрых – заберите у него ключ и откройте дверь, ведущую к капитану (добраться туда можно низом или верхом – в зависимости от сложившейся ситуации). Когда капитан уснет, подмешайте ему в пунш снотворного. Используйте бумажку с цифрами на кодовый замок – освободим тем самым штурвал.

ЭХ! Концовка лучше всего фильма «Титаник» целиком! Да-а Оскаров нам больше получить!



Название: Jack the Ripper
Разработчик: Galles Multimedia
Издатель: Dream C[illegible]
Жанр: Adv[illegible]
Системные требования: [illegible]

Jack is back

Во время написания прохождения были убиты все нервные клетки автора, ящик пива и безобидные чипсы с орешками. Минута молчания, потом читайте, а я пошел сдавать бутылки...

31 августа 1888 года мир впервые услышал о Джеке Потрошителе. За период чуть больше двух месяцев убийца успел послать на тот свет пять женских душ. И все бы ничего, если бы не один факт... Целых 116 лет после ужаса, окутавшего Ист-Энд, место Джека Потрошителя в лондонском Музее восковых фигур так и оставалось незанятым...

Для начала несколько слов об игре: дискретное перемещение, нестабильность игрового процесса (сохраняйтесь как можно чаще) и запутанный сюжет. Я же говорил – «несколько слов».

Горячие клавиши:

- <P> – пропустить брифинг.

Управление.

- левый клик – перемещение;
- правый клик – открыть/закрыть инвентарь.

Ноябрь 16, 1901 год. День первый – первая кровь

Адский крик главВреда возвращает Палмера к реальности. (Кстати, вы – Палмер. Будем знакомы.)

Осваивайтесь с управлением и ищите дверь с надписью «R.BUR». Там, собственно, и прячется главВред, который сходу даст вам почитать «Daily Illustrated». Из газеты вы узнаете, что накануне было совершенно второе убийство. Снова девушка легкого поведения. И снова тот же почерк.

Не теряя времени, поговорите с главВредом. Видите – в верхнем левом углу табличка? Дык, это три варианта разговора. Всегда используйте все возможные.

Что ж, теперь история о Джеке Потрошителе свалилась на вашу голову. Именно вам поручили вести журналистское расследование и каждый вечер писать об убийце.

Выходим из кабинета и разговариваем с человеком, который стоит в довольно интересной позе (наш математик называет ее «суперпозицией»). Короче, это тип ведет спортивную колонку в газете и просит держать вас в курсе.

Теперь вы готовы увидеть мир. Полигонов ему, конечно, не хватает, но уж какой есть.

Сначала нажмите правую клавишу. On-na! Вы только посмотрите, сколько всяких квадратиков! А вот и папочка есть с надписью «Palmer, Jack the Ripper». Внутри нее будут оказываться все материалы, которые вы будете находить; а все остальное будет валяться в упомянутых квадратиках. Разберемся теперь с картой. Видите шпильку на визитке с вашим именем? Это редакция. Внизу есть еще одна шпилька – но уже без надписи. Это полицейский участок. Сколько бы вы туда ни кликали, ничего не получится. Так что берите из инвентаря газетку и перетаскивайте ее на шпильку. О, вот и бирочка появилась! Жмем на нее...

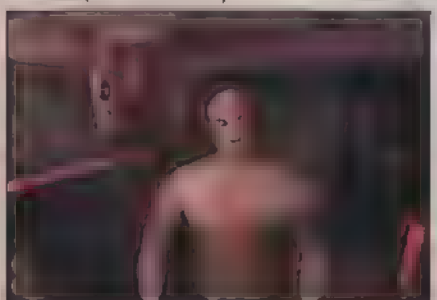
Police Station. Наша милиция нас бережет

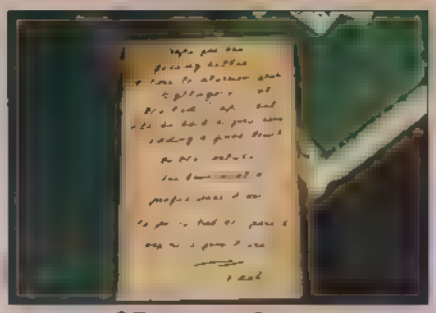
Как только зайдете – увидите лицо человека, чем-то напоминающее большой пиксель. Не пугайтесь, как раз он нам и нужен. Из разговора узнаете, что шеф у себя. 90-градусный поворот налево, ломимся в дверь, потом направо, первая дверь (с надписью «CARTER»)

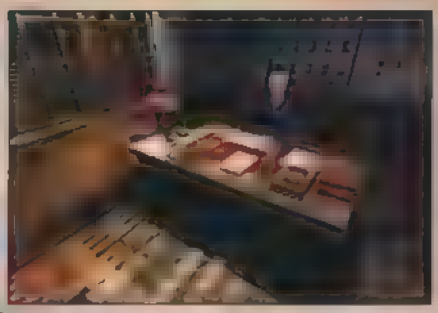
Поговорите с Картером. Из беседы становится понятно, что есть возможность помацать жирными пальцами предварительный отчет. Из него мы узнаем, ни много ни мало, место убийства и последнее место работы жертвы (бордель, конечно же). Нам как раз туда.

Crime 15 Nov. Запах крови

Место убийства! Надо бы осмотреться. А что это у нас







лод ногами? Поднимаем бумажку. Там изображен труп девушки и органы – ее собственные и правоохранительные. Блин, ну прям Сальвадор Дали какой-то! Чей же это рисунок?

Подымитесь вверх по лестнице, там вы найдете еще один рисунок, где изображены уже жертва и убиица. Наведите курсор на ворона, сидящего на перилах. Во блин, еханый бабай, до чего же колбасит! Теперь нам только в бордель!

Blue Velvet. Бордель

Идем вперед и в первую дверь направо. Подымаемся по ступенькам и стучимся... Грубый мужской голос скажет что-то типа «We're closed!!!». Рискуя услышать чего похуже, стучимся повторно. Оп-па! Впустили.

Ни фига себе мужик! Такой не только матом выругаться может, но и в дюндель съездить... Продвигаемся вглубь здания и обнаруживаем владелицу борделя. Ее трудно не заметить. После теплого приема нас пошлют. К певице в Red Chapel. Чтобы попасть туда, придется запастись макулатурой, каковая (в виде рекламки) лежит на тумбочке слева. По доброй традиции переместите ее на появившуюся шпильку.

Red Chapel. Новые лица

После разговора с не особо приветливым человеком без определенного места жительства сворачиваем в переулок направо. Запомните: журналист никогда не зайдет через парадный вход, если можно проникнуть через черный.

Позвоните в колокольчик – дверь откроется. После непродолжительного разговора с каким-то мужиком сможем войти. Чтобы встретиться с Абигейль, направляемся в гримерную. Иллюстратор? Кто он? Как попал на место убийства и откуда знал, что у жертвы была коробка из-под шляпы? Неужели?..

Ладно, нет времени думать, статью вот-вот сдавать.

New York Daily Office – первая статья

Поговорите с Полом. Тот пообещает выяснить у Патрика (мальчика, который продает газеты) имя иллюстратора И еще скажет, что у него спёрли кошелек – и все бы нечего, но там был билет на открытие мирового чемпа по бейсболу.

Подоидите к своему рабочему месту и используйте пишущую машинку...

Что ж, статья в печати – теперь и отдохнуть можно Идемте-ка в бордель!

Blue Velvet. Ночь короче дня

В конце аллеи подслушаите, как тип в киоске скажет, что у него есть билеты на открытие чемпионата. Какое совпадение! Но нам пока не до этого – мы ведь в бордель идем, не так ли?

Владелица борделя опять пошлет нас – но на этот раз уже не к Абигайль☺. Находим лестницу на второй этаж и поговорим с Гильдой. Но она не расскажет ничего интересного. Может, в кабаре хоть что-то узнаем?

Red Chapel. Шантаж – и точка!

Хм? Наверное, ночью можно и через парадный вход Заходим в кабаре и отыскиваем красную ширму слева от сцены. Проникнув внутрь, пытаемся поговорить с Абигейль. Блин, она определенно что-то знает, но менеджер думает иначе. В общем, мы сможем поговорить с Абигеиль только после того, как на страницах «New York Daily» будет хвалебный материал о новом шоу-менеджере. Да, не остается ничего другого, как выйти на улицу, посмотреть в небо и... Нет, просто посмотреть в небо. Если вы сделали, как написано, то день должен закончиться.

Ноябрь 17, 1901 год. День второй – ничто не вечно под луной

Поговорите с Полом насчет хвалебной статьи. Блин, и этот туда же! У них у всех «дай за дай». Обещает написать – но только если мы раздобудем для него билет на открытие сезона. И еще одно: Патрик принес вам газету «Daily Illustrated» за первое число. Там статья про первое убиистео и еще один рисунок иллюстратора. Переместите газету на шпильку и отправляитесь на место преступления.

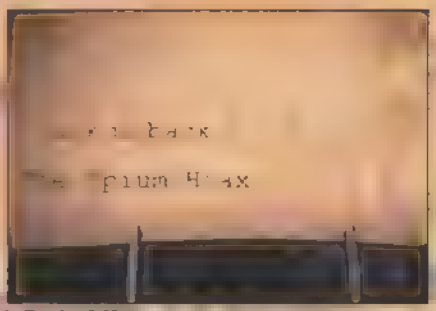
Crime 31 Oct. Да, вороны не только в WarCraft'e

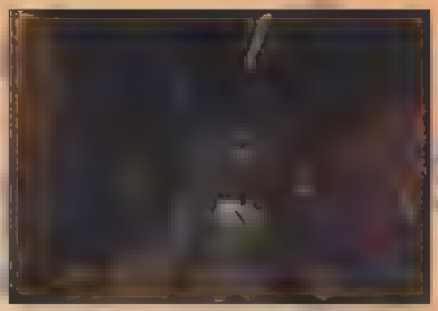
Слева сидит ворон на кране с водой. Блин, опять колбасит не по-детски. Теперь нам только в район Blue Velvet.

Blue Velvet. Однорукий бандит и куча мелочи

На углу стоит Патрик, который, собственно, и оставил для вас газету утром. Поговорите с ним. После сворачивайте налево – идете до конца; еще раз налево – там вы увидите ступеньки, ведущие в подвал. Вам туда. Патрик сказал, что там тип билетами торгует. После неудачных попыток открыть дверь подымите слева кусок проволоки и... Блин, там даже замочной скважины нет, куда пихать проволоку, не знаю – но все равно надо (правой клавишей откройте меню, выберите проволоку и используйте ее на дверь).

Спустя несколько секунд появится Патрик и выставит нас полными дураками. Проще говоря, он покажет, как надо постучать, чтобы дверь открыли. Стучите в дверь. Поговорите с мужиком (Патсоном) и прогуляйтесь по подвалу. Когда обернетесь, Патсон будет уже за барной стойкой. После разговора узнаем, что билет у него таки есть! Это хорошо, но он просит за него 12 «зимой и летом одни цветом» (долла-





ров). Нет, бить никто никого не будет, видите «однорукого бандита» справа? Это вовсе не тот «однорукий бандит», которого вы видели в реале! Этот может превратить ваши 4 долляра в целое состояние. Я, к примеру, даже на апгреид ПК насобирал. Как выиграете 12 долларов, отдайте деньги Патсону и заберите со стойки билет.

Все дороги ведут в New York Daily Office.

New York Daily Office.
Зуб за зуб

Отдайте билет Полу и заберите со стола его визитку. Теперь нам к менеджеру Абигейль.

Red Chapel.
Имя иллюстратора

Втюхайте менеджеру визитку и разыщите Абигейль внутри здания (она на сцене). Блин, столько проблем ради одного только имени – Силк? Ладно, имя иллюстратора это уже что-то.

Police Station.
Исповедь патологоанатома

Идите к Картеру. Прочтите рапорт о вскрытии. Главное, что вам нужно уяснить из всей этой патологоанатомической писанины, так это то, что на месте происшествия отсутствовала левая почка и один палец. Блин, зачем он ему? По почте, что ли, кому пришлет? Гы-гы!

New York Daily Office.
Работа, работа и еще раз работа

Поговорите с главВредом, он позвонит Силку и договорится о встрече, а вам пора: «Работай, Палмер, работай!». Да, шеф умеет подбодрить! Что ж, лишем следующую статью.

Вечер окутал Нью-Йорк…

Подходим к двери главВреда и читаем записку: «Встреча с Силком завтра утром».

Уже по традиции начнем с борделя.

Blue Velvet.
Коробочка из-под шляпы

Нас встретит старый знакомый без определенного места жительства. Разговор получится более конструктивным, чем в прошлый раз. Помните, Абигейль говорила, что вторая жертва была с коробкой от шляпы? Дык, этот чел уверен, что она несла ее в прачечную. Где же эта коробка? Еханый бабай! Вы только посмотрите направо! Вы видите то, что вижу я? Да, чел клеит объявление – а вы ему под ноги посмотрите… Не узнаете коробочку? Тут есть над чем подумать.

Идем в бордель и разговариваем с бандершей. Чел с коробкой пройдет мимо вас быстро идите к месту, где он что-то клеил: «Нужен курьер в прачечную».

Red Chapel.
Нокаут по беспределу

Для начала сходите в кабаре и поговорите с Полом – он сидит в правом дальнем углу здания и слушает Абигейль. А теперь, собственно, и на работу устроиться можно. Выходите на улицу и ищите прачечную. Обратите внимание на дверь – там календарь 1901 года (год Быка). А на второй части двери нарисован дракон – покровитель 1888-го (первое свидание общества с Потрошителем). Двигаем в переулок и проникаем во двор, где находим дверь, ведущую в прачечную. Подойдите впритык и приоткройте слева занавесь.

Вот вам и первая загадка. На левом барабанчике выставляем дракона, а на правом быка – слышим щелчок. Заходим внутрь и пытаемся устроиться на работу. Кажись, нам отказали.

Ноябрь 18, 1901 год. День третий – краткий рабочий день

New York Daily Office.
Подарок от DEAD Moroza

Первым делом главВред, ну а все остальное потом. Хм? А в офис нас не пускают! Интересно, о чем это они там? Фиг ли думать – слушать надо! Да, ничего интересного. После того, как мы послушали разговор главного с неким Силком, нас впустят к последнему и оставят «тет-а-тет». Выясним, что в коробочке из-под шляпки была вовсе не шляпка. Жертва была курьером. Где-то я уже видел такой цилиндр .. Все сходится, а что если Силк это и есть… «Палмер, тебе посылка!». Рысью к своему рабочему месту. Опа-па! Коробочка из-под шляпы! Что тут у нас? Записка от самого Потрошителя, перо ворона и недостающий палец с руки жертвы… Палец? Что-то мне не по себе…

Ноябрь 19, 1901 год. День четвертый: опиум – религия для народа

New York Daily Office.
Возвращение буржуя

Поговорите с боссом. Что ж, не все так плохо: заметку за нас написали и палец забрали. На своем рабочем месте находим записку от Пола. Блин, так хочется еще разок на палец глянуть. Поедем-ка к правоохранительным органам!

Police Station. Наша милиция нас бережет – Джека не ловит и нам не дает

Поговорите с дежурным – и бегом в офис Картера. Там нас ждет сюрприз. Пока мы были в отключке, дело успели закрыть. Милиция считает, что девушку убили торговцы опиумом, которые «отстирывали» деньги в прачечной. Улики есть (в коробке из под шляпки нашли остатки опиума)! Подозреваемые задержаны!

Можно заканчивать игру? Вот и я не верю, что здесь все так просто.

Red Chapel. Солнечный луч во мраке

Найдите Абигейль, она в кабаре с Полом. В ходе разговора вы услышите о неком агентстве «Пинкертон». Берите визитку на газете и перемещайте ее на новую шпильку в инвентаре.

Pinkerten Agency. Поиски фантома

Позвоните в дверь. Поговорите с сотрудником агентства. Он разрешит вам порыться в их архиве и воспользоваться услугами эксперта. Справа вы обнаружите окошко – подойдите и позвоните в звонок. Появится эксперт – отдайте ему рапорт о вскрытии. Результаты будут завтра.

Теперь в архив – это в дальней комнате. Когда войдете, обратите внимание на стол перед вами – это пресс-архив. Найдите подшивку за 1888 год и прочтите ее. За столом находится шкаф с криминальными делами, но он закрыт. Слева от него еще один архив – в нем под буквой «W» найдите дело об убийстве и извлеките карточку детектива Фримена. В шкафу возле столика с люминесцентной лампой извлеките из ящика «Фримен» папку и изучите ее. Нужно изъять письмо Потрошителя и список жертв 1888 года.

Поместите письмо с пальцем, которое прислали вам, и то письмо, которое Потрошитель писал в Лондоне, на столик с лампой. Наложите слово «Dear» – появится вторая часть письма. Теперь наложите слова «Jack the Ripper». Эврика! Подписи совпадают! Заберите письма – и быстро в редакцию, пока босс с ума не сошел. Пишите статью...

New York Daily Office. Опять не пять

И снова мы одни на работе И как вы думаете, куда мы пойдем?..

Blue Velvet. Бомж

Человек без определенного места жительства, как всегда, возникший ниоткуда и исчезнувший в никуда. Дайте ему немного мелочи. Он расскажет вам о приюте и неком докторе. Кстати, две жертвы были именно из этого приюта. Совпадение? Я так не думаю! Найдите в борделе Гильду и побеседуйте с ней.

Идем на улицу и смотрим на небо! Ничего не получается? А я знаю почему...

Red Chapel. Жирная точка

Зайдите в кабаре, выйдите – а теперь посмотрите на небо...

Ноябрь 20, 1901 год. День пятый – Франкенштейн жив!

Поговорите с боссом и отправляйтесь за рапортом.

Pinkerten Agency. Заключение патологоанатома

Заберите рапорт у эксперта: он более чем уверен, что убийца – профессиональный врач.

Blue Velvet. Охота за бомжем

Побеседуйте с Патриком – теперь вам надо найти бомжа..

Red Chapel. Зловещий приют

А вот и наш бомж! Сидит со своим другом. Поговорите с ними. Получите карточку с адресом приюта.

Неужели мы нашли убийцу? Доктор Франкенштейн, он же Dr. Tumbletwo, он же...

Hospital. Доктор «Х»

Пройдите в дальнюю левую дверь, потом прямо по коридору и налево. Пообщайтесь с уборщицей – узнаете, что доктор вернется только завтра.

New York Daily Office. Очередная статья

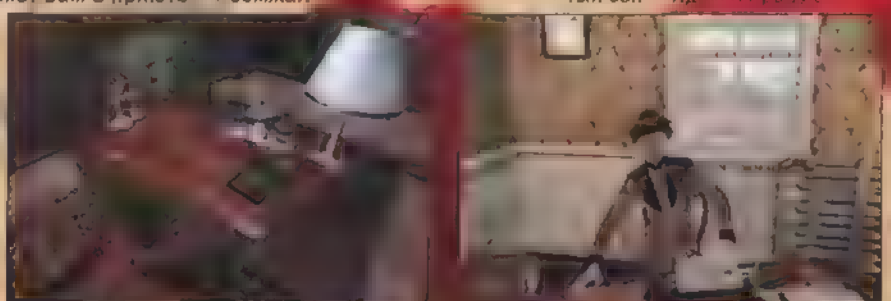
Поговорите с Полом. Расскажите о своих планах навестить вечером госпиталь. Что ж, пора писать очередную статью, пока главВред инфаркт не получил.

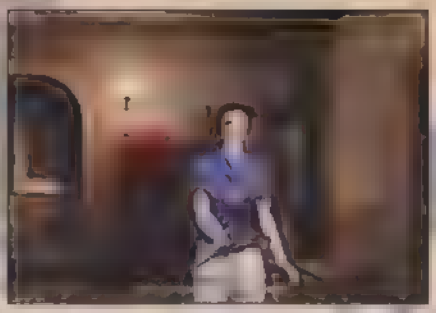
Red Chapel. Прекрасный голос

Послушаите Абигейль! Время пришло! Идем в госпиталь.

Hospital. Жизнь моя, жестянка

Дежурный видит уже десятый сон Идем в [illegible]





дверь и в коридоре сворачиваем направо. Берем медицинский зажим. Теперь направляемся к тому же месту, где днем общались с уборщицей, и спускаемся в подвал. С помощью зажима взламываем ящик с ключами слева от вас. Извлекаем ключ от морга и от кабинета доктора.

Идем вглубь подвала и находим дверь в морг, которую и открываем свежезаполученным ключом. Вот он, Потрошитель!

Загадка

Элементарно, Ватсон. Есть две двери (пока не потянете за шнурочек, видна будет только одна). На каждой двери, чтобы ее можно было открыть, прикреплена гиря в 55 фунтов. А на двери в морозильнике этот вес отсутствует.

Ладно, теперь можете потянуть за шнурок. Возьмите тушку справа и вернитесь в предыдущую комнату. Положите тушку на дальний стол и возьмите топор для мяса. С помощью этого нехитрого приспособления разрубите тушку. Возьмите правый кусок мяса (весит он ровно 55 фунтов – если не верите, можете бросить его на весы) и идите в морозильник. Повесьте тушку на крюк – и вы свободны

Ноябрь 21, 1901 год. День шестой – жизнь хороша, когда живешь не спеша

Разговариваем с Полом. И идем в госпиталь.

Hospital. Кабинет Франкенштейна

По старой привычке идем в правую дверь и сворачиваем, опять же, направо. Находим дверь с надписью «MD. Tumbletwo». В кабинет можно проникнуть при помощи ключа, накануне похищенного из ящика. Обратите внимание на фотографию справа и на скрытую панель на книжной полке. Там нужен ключ!

Теперь подходим к столу и читаем записи доктора. А что это у нас в чернильнице? Ключик! Откройте им ящик в столе. Теперь прочтем работу, посвященную пересадке органов. Возвращаем ключик в чернильницу и сваливаем.

Pinkerten Agency. Криминал – и ничего больше

В дальней комнате найдите секретаря. Она даст ключ от шкафчика с криминальными файлами. Прочтите все, что там есть на доктора Tumbletwo и Джека Потрошителя (соответственно, буквы «T» и «J»).

Blue Velvet. Что нам стоит найти отмычку

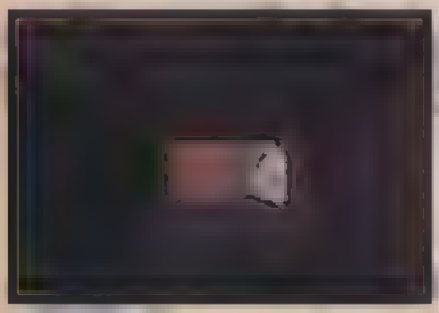
Поговорите с Патриком, он отправит вас к Патсону (чертила, продавший нам билет). Как стучать, вы уже в курсе. Спуститесь в подвал и пообщайтесь с Патсоном. Без особых проблем получите универсальную отмычку.

Red Chapel. Ствол крут – если уметь им пользоваться

Проникнете в кабаре через задний вход и поговорите с Абигейль. Хм? «Револьвер это тема!» – сказал Палмер держась за дуло, как за рукоятку... Об этом и написать можно. Вернитесь в редакцию, поговорите с Полом и напишите новую статью

Hospital. Еще раз ночь

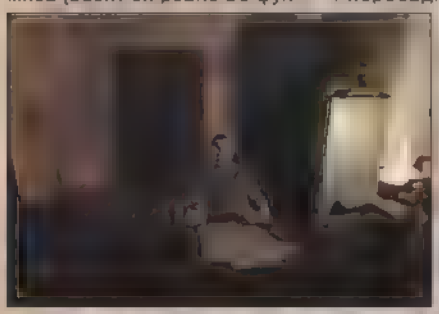
Выдвигаитесь в офис доктора. Сделаите шаг вперед и откройте панель справа на книжной полке. Ловко извлекаем ключ из инвентаря и исполните его на замочную скважину. Блин, потаиная комната! Прямо как в фильме! Только вот темно, как у парня чернокожего в... в Африке, конечно. Посмотрите под ноги – там должны валяться лампа. Ну, не буду мешать! Осматривайте подвал. Есть на что посмотреть. Когда налюбуетесь достопримечательностями – откройте одну из дверец в хранилище. Блин, да тут вроде убийство! А колбасы похлеще, чем с ворон.

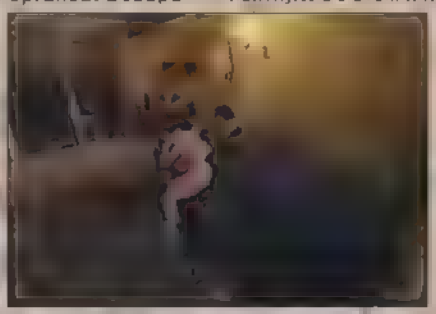


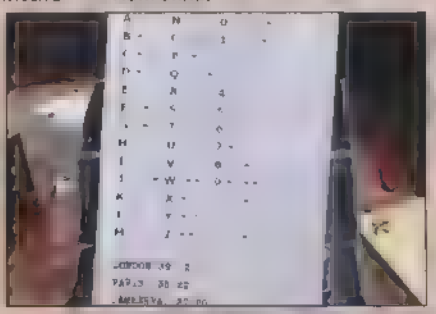
Ноябрь 22, 1901 год. День седьмой – безобидный доктор

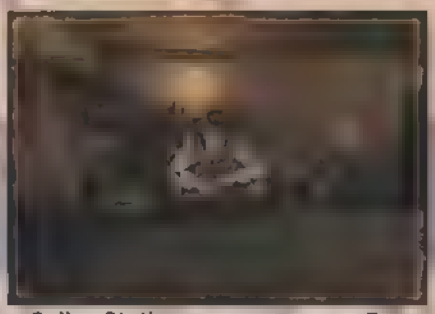
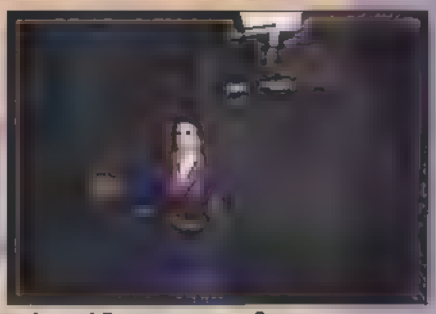
Поговорите с главВредом и прочтите газету, лежащую на столе Пола.

После отвезите револьвер Абигейль.







Police Station. Смеется тот, кто смеется последним

Идите к Картеру. Расследование возобновлено: этого не могли сделать китайцы – но и доктор не мог! От больницы к месту преступления ехать 40 минут, он просто не успел бы [illegible]те рапорт. На этот раз жертвой стала Виолетта Уоррен – у нее не было обна[illegible]ще. Пора бы и на [illegible]ства съездить..

Crime 21 Nov. В растерянности

Да, в такой обстановке только с девушкой встречаться. [illegible] Посмотрите на ворона (гы! даже не колбасит) и поднимите еще один рисунок Силка.

Red Chapel. [illegible]

Найдите Патрика – он вручит [illegible] еще одно письмо от Джека [illegible]шителя.

New York Daily Office. Кровавая статья

Поговорите с Полом и напишите очередную статью. Что ж, теперь с чистой душой можно идти в госпиталь.

Hospital. Пропавший ключ

Побеседуйте с пьяным сторожем – выясняем, что в больнице пропал ключ от офиса доктора и, если мы его найдем, сторож готов предоставить нам нужную инфу. Эх! А мне так нравился этот ключ...

В последний путь! Заидите к доктору в кабинет и прочтите его заметки. Оп-па! Резюме Пола, которое он писал по Абигейль.

Red Chapel. В поисках Франкенштейна

Поговорите с менеджером Абигейль – он скажет, что доктор недавно ушел с каким-то верзилой. Ну, и где же еще мы видели верзилу, как не в борделе?

Blue Velvet. Возвращение ключа народу

Поговорите с Патсоном – он скажет прийти завтра

Идите в бордель. После разговора с верзилой разыщите доктора и отдайте ему ключ Отправляйтесь в госпиталь. Побеседуйте с пьяницей – и вы узнаете, что вчера в морге был не кто иной, как сам мистер Силк! Выйдите на свежий воздух и посмотрите на небо. .

Ноябрь 23, 1901 год. День восьмой – загадочный художник

Побеседуйте с Полом и заберите со своего стола плакат Moulin Rouge. Теперь в Red Chapel и поговорите с Абигеиль

Pinkerten Agency. Телеграфист

Поищите в криминальных файлах что-то на Силкнера (буква «S»☺). Ничего нет! Поговорите с секретарем – она посоветует отправить телеграмму. Телеграф в предыдущей комнате.

Загадка

Телеграмма в Лондон! Значит так. Сбоку от телеграфа есть листочек с азбукой Морзе и кодами городов Нажмите на рукоятку, чтобы телеграф зажевал бумажку. Телеграмму нужно отправить в Лондон. Код Лондона – 39 12. Начинаем морзить сообщение: S(. . .); I(. .); L(. – . .); K(– . –); N(– .); E(.); R(. – .). Если услышите красивый звук – значит, все правильно, листик вылезет еще больше и под *Contact: 39 12* появится *Subject: SILKNER*

Red Chapel. Мелочи жизни

Остались сущие мелочи – поговорить с Патриком. Он скажет, что мы должны отдать Патсону сами знаем что и сами знаем где. Идем к Патсону и отдаем ему отмычку и плакат.

Теперь – за родную машинку. Писать статью.

Blue Velvet. Лучшего времяпрепровождения не найти

Неизбежная беседа с бомжем застает нас врасплох – в который раз. Пройдите в бордель и поговорите с Гильдой. Попросите ее устроить вам встречу с Ред Салли Когда и где – это она передаст через Патрика

Ред Салли когда-то позировала Силкнеру

Ноябрь 24, 1901 год. День девятый: садистка-совесть

Что ж, для начала сходим в «Pinkerten Agency» – и возле секретаря прочтем телеграмму. Оп-паньки! Так вот ты какой, северный «алень»! Неужели Силкнер?

Red Chapel. Горячий след

Наидите Патрика – он вам сообщит, что Салли ждет вас возле входа в прачечную (вход со двора). Из беседы узнаете место нахождения мастерской Силкнера...

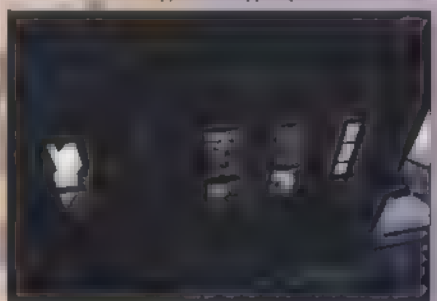
Silk's Workshop. В гостях у дьявола

Вам нужна первая дверь слева. Исследуйте ее – и вы найдете ключ.

Так, что тут у нас? Вот книжечка какая-то на кровати... Ого! «Время в аду» – надо бы и самому как-то на досуге почитать! Ух ты! А из-за ширмы-то окровавленные ноги виднеются! Фуф... – это только манекен. Встаньте на табуретку слева.

Тут нам, наверное, и конец – кто-то идет! ...вроде пронесло...

Справа возьмите пустую емкость. Возле кровати с манекеном стоит какая-то картина. Интересно, что там! Фу! Лучше бы мы не смотрели, а ворона этого я уже где-то видел (гы-гы). Вернитесь в главную комнату и наберите в только что нажитую баночку красной жидкости, которая находится под картиной.



Выходите – и не забудьте положить ключ туда, где вы его взяли. Бутылочку с красной жидкостью завезите к эксперту в Pinkerten Agency. Возвращайтесь в редакцию, исповедайтесь Полу и пишите еще одну статью.

Red Chapel. «Ирландский соловей»

Зайдите в кабаре и какое-то время послушайте Абигейль. Затем отправляйтесь к художнику.

Silk's Workshop. Рембрандт

Пройдите во двор и подымитесь по лестнице, что напротив окна художника. Спустя некоторое время явится помощник Силкнера и расскажет еще об одном убийстве (если помощника долго не будет, спуститесь и подымитесь на лестницу еще раз). Блин, сколько старались – и все зря! Силкнер не может быть убийцей. Ладно, бежим на место убийства.

Crime 24 Nov. Все мои беды начинаются со смерти женщины (Max Payne)

Вся компания в сборе: Картер с помощником и Силкнер. [illegible] ворон здесь – [illegible], Михалыч? Кто же скрывается за белой простыней? Саляи?! Попали мы с вами – [illegible] попали [illegible] уже нас начинает подозревать.

Нам [illegible] ничего, кроме как просто тыкать в небо.

Ноябрь 25, 1901 год. День десятый – выход из тупика

Побеседуйте с боссом и прочтите газету у Пола на столе. Пойдите к Картеру. Так, а теперь узнаем, что там с кровушкой в Pinkerten Agency. Блин, кровь-то коровья.

Ну, сколько мы еще будем ошибаться? Потрошитель смеется нам в лицо: на каждом месте убийства – за исключением последнего – вы сможете обнаружить цветок. Дуем в Red Chapel. Менеджер Абигеиль скажет, что она поехала к нам в офис. Погнали наших городских!

New York Daily Office. Время встречи изменить нельзя

Еще одна весточка от убийцы. Прочтите ее и поговорите с Абигейль и Полом. (Я бы советовал сохраниться – но это ваше личное дело.)

Загадка

Время встречи изменить нельзя. Используйте календарь. Значит так, вам обвести [illegible] не одним ка[illegible] даты преступле[illegible] [illegible] это можно двумя путями. Можно брать карандаш и начинать лихорадочно клацать по каждой дате (лично я таким способом прошел квест меньше чем за минуту – K_C дает о себе знать☺)

Второй способ более культурный. Вы должны заранее знать все даты.

- Лондон: 31 августа, 8 сентября, 30 сентября и 9 ноября (красныи карандаш);
- Нью-Йорк: 31 октября, 15 ноября, 21 ноября и 24 ноября (синий карандаш).

Все убийства проходят по праздникам. Теперь обведите 27 ноября – это и есть день убийства. А какое сегодня? Хм? Времени в обрез. Подымите телефонную трубку – вас ждет Картер.

Police Station. Логика – враг человечества

Подоидем к дежурному, он скажет, что Картер нас примет – но через пару минут. Ладно, поговорим пока с Силкнером – его подозревают в убийстве. Силк следил за убийствами в Лондоне и поэтому советует проверить пабы: Потрошитель убивает неподалеку от них. Еще раз поговорите с дежурным – а теперь к Картеру. Да-а, козел он! Что тут еще скажешь!

Pinkerten Agency. Место встречи изменить нельзя

Поговорите с секретарем. Она даст вам телефонный справочник. Откройте его и выберите закладку с пабами. [illegible] Отметьте [illegible] пабы. Тут опять двадцать пять – два варианта. Вы можете либо смотреть адреса и втыкать шпильки, либо же, взяв шпильку, таскать ее по карте, пока она не изменит свой цвет. Когда все шпильки будут установлены правильно, должны будут появиться желтые шпильки с мест убийства.

Да об этом ведь и статью написать можно! Дык, чего же вы ждете?

Red Chapel. Пабы 4ever!

Переговорите с менеджером Абигеиль – он за барнои стоикои. Идите в Blue Velvet и побеседуйте с Гильдой. Теперь нам в Red Chapel – там испытаите радость общения с красноречивым бомжем, который, кстати, задаст вопрос на засыпку: «А почему никто не слышал, как кричали жертвы?». Хм... над этим надо подумать – а пока полюбуемся звездами

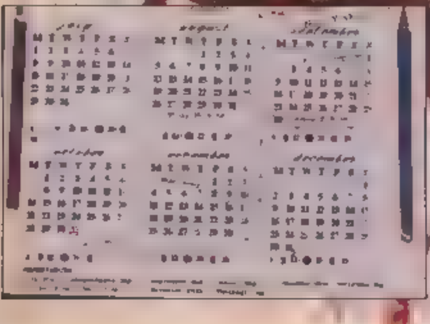
Ноябрь 26, 1901 год. День одиннадцатый – мы проиграли все сражения, но война еще не закончена

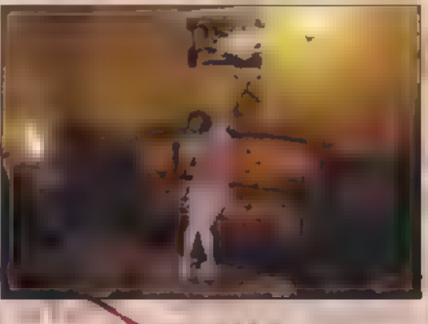
Пообщайтесь с Полом. Еще раз обойдите все места преступлений. Все убийства происходят неподалеку от железной дороги. Идите в Red Chapel – поговорите с Абигейль и возьмите револьвер.

Еще раз пойдите на место убийства 24 Nov. Оп-па! Помощник Силка. Вот кто разносит цветы. Но это теперь не важно – идем в Pinkerten Agency.

Pinkerten Agency. Эврика!

Поговорите с секретарем. Она согласится помочь





и даст ключ, чтобы вы смогли воспользоваться картами города.

Идем к столу с лампой и открываем ящик под ним – забираем все карты. Сначала положите на стол с лампой карту Нью-Йорка, а затем карту железной дороги. Наложите карты друг на друга. *Эврика!* На карте появилось новое место убийства! Поговорите с секретарем и отправляйтесь в полицейский участок. Поговорите с дежурным, он посмеется над вами

кардинально меняется. Забираем фотоаппарат и устанавливаем его в вестибюле редакции. Для начала поставьте треножник, на него собственно фотокамеру, потом вставьте пленку, установите подставку и насыпьте туда магния. Соберите все

Crime scene 27 Nov. Бой не на жизнь, а на смерть (причем не свою☺)

Идем в башню, в которой были

просто не фотографируйте и дайте маньяку убить жертву. Потом идите к трупу и подымите нож. Оп-па, а за спиной у нас уже милиционер!

Эта концовка мне нравится больше...

Ноябрь 27, 1901 год. День двенадцатый – последний

Поверните направо и поговорите с боссом. Он доволен, но как только услышит, что у вас есть пленка с мордой Потрошителя, так становится

Red Chapel. Прощальный поклон

Идите к Абигейль! Менеджер скажет, что она пошла на встречу с нами. Двигайте в тримерную и прочтите там письмо. Потрошитель заманил Абигейль в ловушку – и теперь ее ищут.

Идем в редакцию и общаемся с Полом. Быстро сообщаем об этом в полицию. Потом в Blue Velvet – поговорим с бомжем и верзилой. Блин, да где же она?! Бежим на Crime 15 Nov.

и попросит сделать снимок убийцы для него. А ведь это идея!

Crime scene 27 Nov. FIN!

Идите прямо в башню перед вами. Вылезьте наверх и подойдите к окну. Отсюда и будем снимать...

New York Daily Office. Ближе, чем когда-либо

Попросите у босса фотоаппарат. Да, что-то он не очень хочет его отдавать – но стоит только сказать, что мы собираемся предоставить ему снимок Потрошителя, как все

днем, и устанавливаем там камеру – так же, как мы это делали в редакции. Используйте камеру и смотрите на второй этаж дома напротив. Так, вот выходит жертва, а за ней и убийца. Сфотографируйте его один раз. Он испугается и убежит. Спускаетесь вниз и идете к девушке. Поговорите с ней и посмотрите в небо. Еще одна статья Палмера о Джеке Потрошителе – «Шах и мат!».

Что ж, игра может закончиться не только хепи-эндом, но и еще веселее. Для этого

сам не свой. Идите в Pinkerten Agency и отдайте пленку на проявку мужчине слева.

Blue Velvet. Звезда Нью-Йорка ака Палмер

Поговорите с Патриком – газеты продаются как никогда раньше! Зайдите в бордель и выслушайте верзилу и владелицу. Найдите потерпевшую и побеседуйте с ней. Теперь снова в Pinkerten Agency – заберите фото! Отдайте его шефу и напишите статью.

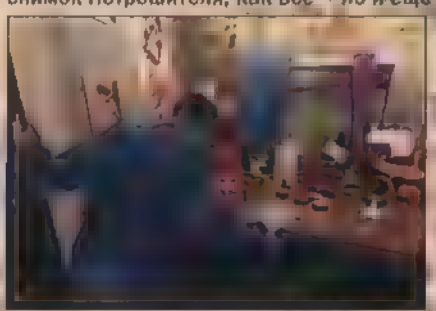
Если ее нет и там, идем на Crime 21 Nov.

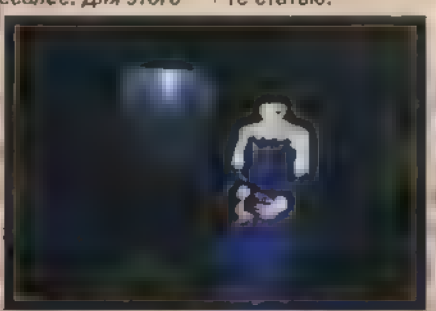
Вот и Абигейль. Разговариваем. Как смешно – пешка в коробочке! Бежим в переулок, где уже лежит мертвая женщина, которую хотели убить вчера. Потрошитель проносится мимо и исчезает на пристани.

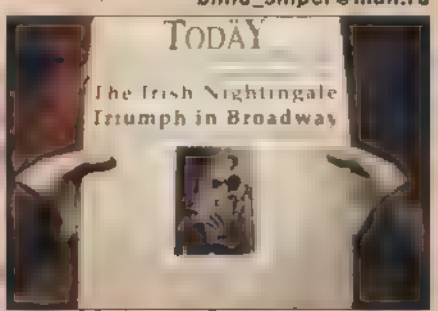
Теперь только крики ворона над головой – и The end!

Хорошо разбираюсь во внутреннем мире женщин. Blind the Ripper.

По вопросам оптовых поставок обращайтесь по адресу: blind_sniper@mail.ru







FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

Фотография с призраком на память

Дорогие читатели, вашему вниманию предлагается прохождение одной из самых любимых моих игр – Fatal Frame II: Crimson Butterfly. Если вам нравятся игры жанра Survival Horror, обязательно внесите ее в свою коллекцию.

Chapter One: The Lost Village

Оказавшись на холме, осмотритесь хорошенько, поднимите с земли газету, заметку с новостями и фотографию, после чего спускайтесь вниз по тропинке.

Оказавшись в деревне, вы увидите призрак женщины, которая приведет вас в дом Осаки. Теперь, ориентируясь по карте, зайдите в комнату под название «Sunken Fireplace» и слева возле лестницы возьмите записную книжку №1. Далее идите в комнату «Kimono», возьмите с полки вторую записную книжку и проверьте ящики в противоположной части помещения (там вы сможете найти сосуд со святой водой).

Покинув эту комнату через вторую дверь, вы попадете в «Big Tatami Room». Неподалеку слева возьмите аптечку, затем внимательно осмотрите постель и поднимите записную книжку №4.

Выходите в коридор и следуйте за призраком в дальнюю левую комнату. Рядом с жаровней вы найдете записную книжку №3. Теперь возвращайтесь в коридор и следуйте в «Family Altar Room». Здесь вы наконец-то сможете обзавестись фонариком, старым фотоаппаратом и пленкой, не забудьте также пятую записную книжку и аптечку.

Возвращайтесь в «Back Room». Как только вы туда зайдете, фотоаппарат сразу же зафиксирует присутствие какого-то духа. Подойдите к жаровне и сфотографируйте ее. Изображение на фото сразу же изменится – и вместо комнаты вы увидите изображение призрака-мужчины.

Теперь идите в «Tatami Room», где после небольшого ролика подберите с пола ржавый ключ. Следуйте на второй этаж. Используйте ключ, чтобы отпереть дверь в комнату «Sunken Fireplace». Возьмите здесь пленку Type-61 и аптечку. Далее в комнате для гостей возьмите записные книжки №6 и №7 (слева на столе). В смежной комнате возьмите последнюю записную книжку – №8.

После небольшого ролика вас ожидает сражение с призраком.

Что ж, вооружайтесь фотоаппаратом и, как только объектив станет огненного цвета, делайте снимок. Призрак будет нападать, в основном, не столько на вас, сколько на вашу сестру. Поэтому старайтесь постоянно держать Майю в объективе и, как только призрак приблизится к ней, фотографируйте его. Это ваш первый босс в игре, поэтому победить его не особенно трудно.

Chapter Two: Twin Shrine Maiden

Как только вы расправитесь с призраком, Майю, следуя зову духов, покинет дом, сбежав от вас.

Управление за Майю

Дабы вы не сбились с намеченного ими пути, разработчики со всех сторон заботливо ограничили ваш путь невидимой стеной. Поэтому просто следуйте за ярко-красной бабочкой.

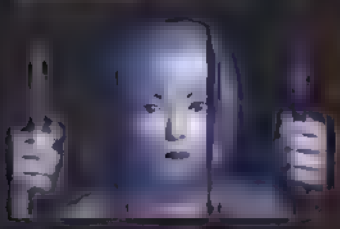
Управление за Мио

Если вы хотите заработать побольше очков, можете побродить по дому, сражаясь с призраками местных жителей, которые находятся в разных комнатах. В противном же случае просто поднимите с пола радио, арагонит, камень духов (Spirit Orb) и выходите из дома вслед за Майю.

С помощью радио вы сможете прослушивать всякого рода голосовые записи, оставлен-

ные на камнях. Это очень важно, так как зачастую вы не сможете продвинуться по сюжету, не прослушав той или иной записи. Выходя из дома, не забудьте взять возле двери еще один камень, прослушав который, вы узнаете, что же именно случилось с сестрой.

Покинув дом, идите направо. Возле склада увидите небольшую калитку, ведущую во внутренний дворик. Там вы сможете сохранить игру и поговорить через окно с запертым внутри склада мальчиком. Из этого разговора вы узнаете, что Майю находится в церемониальной палате (Ceremony Chamber). Кстати, с этого момента мальчик будет давать вам подсказки и информацию о текущих задачах, заменяя собой свежие газеты, телевизор и интернет. Так что не стесняйтесь – обращайтесь к нему за помощью.



Бегите по направлению к домам Kiryu и Tachibana. Здесь, после небольшого ролика, вас ожидает сражение с двумя сельскими жителями. Расправившись с призраками, спускайтесь к двойным воротам, за которыми скрылась Майю. Двери заперты, и для того чтобы их открыть, вам понадобится два ключа.

Что ж, возвращайтесь к сараю и поговорите с мальчиком. Вы узнаете, что ключи хранятся в каменных статуэтках хранителей деревни – путь к ним вам укажут бабочки. После этой беседы вы обнаружите бабочек, летающих возле небольшого памятника (сфотографируйте его – и вы получите изображение первой статуи).

Следуйте на холм (Misono Hill), здесь вы найдете первый ключ и Spirit Orb. Теперь идите к дому Kiryu, сворачивайте влево за угол – на развилке обнаружите вторую статую. Фотографируйте ее и забирайте ключ. Задание выполнено, теперь вы можете отправляться искать Майю.

Однако прежде, если есть желание заработать больше очков, можно сходить на кладбище и сфотографировать духа на одном из надгробий; посетить дом Kiryu, где вам будет предложено сразиться с призраком на мостике, соединяющим два дома; побывать в «Kureha Shrine», где вас ожидает агрессивно настроенный священник.

Открыв двойную дверь, возьмите слева аптечку и следуйте через мост, где вас ожидает сражение с призраком утопленницы.

После сражения вы можете подзаработать очков, сфотографировав призрака в проломе в полу. Теперь бегите по направлению к дальним воротам.

Оказавшись во дворе дома Курасавы, сохраните игру и возьмите в правом углу Spirit Orb. Заходите в дом через главный вход.

Chapter Three: The Repentance

Зайдя в дом, поднимайтесь вверх по лестнице. В конце коридора вы увидите две двери: та, что справа, заперта – поэтому выходите через левую. В вестибюле осмотрите ящик, возьмите пленку Type-14 и аптечку. После этого управление переходит к Майю.

Управление за Майю

Бегите по коридору до угла, сверните вправо, откройте двойные двери и зайдите в «Great Hall».

Управление за Мио

Следуйте тем же путем. Возле поворота вам преградят путь два призрака – убейте их и войдите в «Great Hall». Справа в углу возьмите Fluorite Spirit Stone и Spirit Orb. Теперь идите к центру комнаты. После небольшого ролика изображение станет черно-белым, появится призрак лорда. На данный момент вы не сможете его ни убить, ни остановить. Более того, при малейшем соприкосновении с ним вы погибнете – независимо от того, насколько заполнена шкала вашего здоровья. Поэтому, как только ролик закончится, разворачивайтесь и быстро бегите к двери, расположенной в правом верхнем углу.

Покинув зал, вы окажетесь во внутреннем дворе дома – здесь призрак не сможет достать вас. Слева возьмите пленку Type-90 и внимательно осмотрите висящую на стене одежду. Запомните или сфотографируйте это место – позже вам предстоит использовать это для решения загадки. Поднимайтесь по лестнице на второй этаж, в углу есть точка сохранения. Сохраните игру и заходите в дверь.

Если ваша камера уже оборудована функцией «Sense», вы можете сфотографировать скрытого в стене призрака. Через прихожую пройдите в комнату для гостей. В ящике справа вы найдете пленку Type-61, а на книжной полке – книгу по местному фольклору. В соседней комнате возьмите аптечку в бамбуковой корзине и направляйтесь к запертой двери. Сфотографируйте ее – изображение изменится, и вы увидите коридор с окровавленной стеной. Его-то вам и предстоит найти.

Возвращайтесь назад в большой зал с призраком лорда. Оттуда вам необходимо быстро выбраться через двойную дверь в коридор.

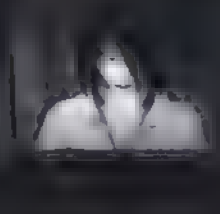
Дверь в конце коридора, ранее запертая, теперь доступна. Зайдите в нее, поднимите с пола аптечку и сфотографируйте стену с пятнами крови. После этого у вас за спиной появится два призрака – когда вы их победите, призраки оставят вам алмазный ключ на полу.

Возвращайтесь через главный зал к комнате «Flickering Room». На полу лежит призрак женщины, на данный момент она абсолютно не опасна, так что можете спокойно ее обойти и открыть дверь в конце коридора. В комнате кукол вы наконец-то найдете Майю.

Chapter Four: Forbidden Ritual

Сначала внимательно исследуйте комнату, в которой находилась Майю. Вы найдете дневник (Butterfly Diary 1) и фотографию. Затем сфотографируйте полку с куклами и выходите назад в «Flickering Room».

В этой комнате вы обнаружите, что женщина-призрак, лежавшая на полу, уже очнулась и теперь, естественно, жаждет убить вас. Она довольно медлительна, поэтому отправить ее бренную душу к праотцам не составит особого труда. Расправившись с призраком, вы получите статуэтку куклы. Возьмите ее и возвра-



щайтесь назад – в комнату с куклами. Далее вам предстоит решить головоломку.

Загадка кукол

На полке – 16 кукол и одно пустое место. Ваша цель за 60 секунд передвинуть кукол таким образом, чтобы две красные куклы-близнецы оказались рядом на верхней полке.

Передвигайте кукол в следующем порядке: 7 – 10 – 9 – 6 – 7 – 10 – 11 – 8 – 4 – 3 – 7 – 10 – 11 – 8 – 4 – 2 – 1 – 3 – 7 – 8 – 4 – 2 – 1 – 3. Когда загадка будет решена, вы получите ключ, которым можно отпереть дверь, расположенную около входа.

Прежде чем направиться в вестибюль, зайдите в комнату для гостей и на столе возьмите Folklorist и карту дома. Если ваша камера оборудована функцией «Sense», вы сможете увидеть в окне руку женщины – за эту фотографию вы получите 2000 очков. Прикоснувшись к руке, вы увидите и саму женщину (сфотографировав ее заработаете еще 4000 очков).

Добравшись до вестибюля, отоприте ключом дверь. Вы окажетесь в комнате под названием «Storage Room». Проверьте коробки слева – в одной из них вы найдете святую воду. В основании лестницы возьмите аптечку и поднимитесь наверх.

Вы увидите призрака ребенка, который, правда, исчезнет с вашим появлением. Исследуя место, где он только что играл, в разломе между двумя досками пола вы обнаружите что-то блестящее. Однако достать этот предмет у вас пока нет возможности.

Спуститесь вниз. Как только вы достигнете конца лестницы, со второго этажа упадет детский мячик. Поднимите его и выбейте застрявший между досками предмет. Теперь снова спуститесь и подберите с пола алмазный ключ. Отоприте единственную на этом этаже запертую дверь и следуйте к складскому помещению. В коридоре вы увидите двойную дверь. Чтобы отпереть ее, потребуется два ключа: Light Key и Shadow Key.

Следуйте через подземный ход в комнату с алтарем. Здесь вас уже поджидает призрак священника. Убив его, возьмите с алтаря Ceremony Master's Note 1, Ceremony Master's Note 4 и аптечку. Ориентируясь по карте, спуститесь по лестнице в соединительный коридор, в конце которого расположена комната. Для ее открытия необходимо, чтобы обе сестры одновременно нажали на пластины, расположенные на двух дверях. Здесь вы найдете Shadow Key. Полдела сделано.

Прежде чем отправиться на поиски второго ключа, сохраните игру и зайдите в храм, где необходимо взять Ceremony Master's Note 5. Теперь возвращайтесь в комнату с алтарем и поднимитесь отсюда наверх в «Master's Room». Исследуя книжные полки, вы получите пять томов: «Crimson Wing», «Taboo», «Twin», «Disaster» и «Ritual».

Подойдите к статуе Будды, где вам предстоит решить загадку.

Загадка Будды

В каждой из пяти книг есть слова, выделенные красным. В соответствии с этими словами вам необходимо расположить книги в статуе.

Порядок расстановки книг следующий (слева направо):

1. Crimson Wing Tome
2. Taboo Tome
3. Twin Tome
4. Disaster Tome
5. Ritual Tome

Как только загадка будет решена, вы получите Light Key. Что ж, имея на руках два ключа, можно идти к двойной двери. По пути вам предстоит встретиться с враждебно настроенными призраками. Впрочем, если вы не хотите сражаться, то можете с легкостью увернуться.

Открыв комнату, вы заметите призрака хранителя книг, который вскоре исчезнет. Подойдите к книжной полке и возьмите оттуда пленку Type-90, карту дома Осаки, медный ключ, а также Folklorist 9 и Folklorist 10.

Chapter Five: The Sacrifice

После довольно длительного ролика ваша сестра Майю окажется запертой в складском помещении. Что ж, вам придется оставить ее на время и отправится в деревню. Оказавшись в деревне, вы увидите призрака женщины в кимоно. Следуйте за ней до развилки, после чего сфотографируйте ее возле склада. Теперь у вас два пути на выбор: первый (более легкий) – вы можете пройти во внутренний двор, снова поговорить с мальчиком и затем пойти в дом Осаки, второй – сразу отправиться в дом Осаки. В чем разница? А в том, что в первом случае все призраки в доме исчезнут. Так что решайте сами: если у вас достаточно очков, используйте первый путь, если же нет и вы хотите сразиться с духами – второй.

Зайдя в дом Осаки, следуйте в комнату с алтарем. Здесь вам предстоит разгадать очередную загадку.

Загадка Алтаря

В угловой части алтаря расположено пять круглых пластин, на каждой из которых выгравирован цветок с четырьмя разноцветными лепестками. Нужно повернуть все пластины таким образом, чтобы парные (одного цвета) лепестки соприкасались.

Задача решается следующим образом: сначала трижды поверните левую верхнюю пластину, затем (один раз) – нижнюю левую.

Когда загадка будет решена, вы услышите щелчок – откроется секретный проход. Зайдя в тайную комнату,

В дальнем ее углу вы обнаружите камень Prehnite и пленку Type-14. На обратной дороге вам преградит путь призрак могильщика. Убив его, вы получите ржавый ключ от склада, в котором заперта Майю.

Вернувшись в дом Куросавы и открыв склад, вы обнаружите, что Майю уже исчезла, оставив на полу записку и фотографию мальчика по имени Итсуки. После ролика, повествующего о сестрах-призраках Яйе и Сае, управление переходит к Майю.

Управление за Майю

Как и раньше, просто следуйте за красными бабочками. Они приведут вас к дому Kiryu.

Управление за Мио

Выходите из дома Куросавы и направляйтесь вслед за сестрой в дом Kiryu. Как только вы подойдете к дому, появится призрак женщины со сломанной шеей. Если вы достаточно быстры и успеете ее сфотографировать, получите 900 очков.

Подойдя к входной двери, ведущей в недоступную на данный момент часть дома, сфотографируйте замок. На снимке неожиданно появится изображение мужчины, которого вам и предстоит сейчас найти.

С другой стороны дома находится статуя, направляйтесь к ней и сфотографируйте. На снимке также проявится изображение мужчины. Возвращайтесь к двери и одним щелчком фотоаппарата рассейте заклятие. Вход свободен.

Chapter Six: The Remaining

От входа следуйте через коридор в комнату «Handing Doll», справа возьмите аптечку, пленку Type-14 и выходите через следующую дверь в коридор. Здесь довольно много дверей, часть которых заперта. Ваша цель: ориентируясь по карте, зайти в комнату под названием «Twins Room».

Изображение на фото изменится – вместо куклы вы увидите некую область.

Покинув комнату, поднимайтесь на второй этаж и, ориентируясь по карте, найдите комнату «Raised Tatami Room». Возьмите с полки святую воду, камень духа и выходите через другую дверь.

Вы попадаете в коридор. Направляйтесь к тупику, где увидите коробку от кимоно. Быстро сфотографируйте призрака – таким образом вы получите правую руку куклы. Теперь спускайтесь по лестнице в зал с часами, выходите через дверь в коридор и направляйтесь в складское помещение. Снова быстро сфотографируйте призрака – так вы получите голову куклы.

Осталось найти только левую руку. Идите в комнату с проектором, выходите оттуда через следующую дверь, которая ведет в комнату под названием «Sliding Screen».

тур объектива не станет светиться – в этот момент делайте снимок. Вы получите фотографию двух близнецов и инструкцию, описывающую механизм двух кукол (она необходима для решения головоломки).

Направляйтесь в комнату «Handing Doll», там вам предстоит сразиться с господином Кирйю – призраком мастера кукол. Когда он будет повержен, вы получите глаза для куклы. После того как вы их вставите, вам предстоит очередная загадка.

Загадка кукол-близнецов

Согласно инструкции, вам необходимо установить кукол лицом друг к другу – при этом поворачивать статуи вы можете всего лишь шесть раз.

Итак, поверните левый аналог четыре раза, затем правый два раза. Как только вы это сделаете, позади кукол откроется секретный подземный проход. Но прежде чем покинуть комнату, вам

В доме поднимитесь на второй этаж и следуйте в коридор, соединяющий два дома. Дверь на другом конце окажется запертой, и Мио задастся вполне справедливым вопросом: «Как же Майю туда вошла?». Обернувшись назад, вы снова увидите женщину-призрака – однако на этот раз она явно решит свернуть шею и вам. Убив ее, направляйтесь в комнату «Sliding Screen». Возьмите здесь Folklorist 5, Lazulite 1 и выходите на улицу.

Взяв пленку Type-90 и аптечку, выходите через вторую дверь.

Возьмите справа дневник в фиолетовой обложке, синий кристалл и выходите через дверь в «Hallway of Contrasts». В коридоре вам предстоит сразиться с призраками-близнецами. Расправившись с ними, идите в комнату кукол. Там вы увидите двух одинаковых кукол ростом с человека – но у одной из них будет не хватать рук и головы. Сфотографируйте сломанную куклу.

Среди груды коробок вам предстоит еще раз встретиться с призраком – сфотографировав его, вы получите недостающую руку.

Теперь возвращайтесь в комнату с куклами и прикрепите все найденные части. Когда кукла будет собрана, Мио скажет, что у нее недостает глаз. Что ж, ориентируясь по карте, идите в комнату «Sealed Room». Оборудуйте камеру и поворачивайтесь по кругу до тех пор, пока кон-

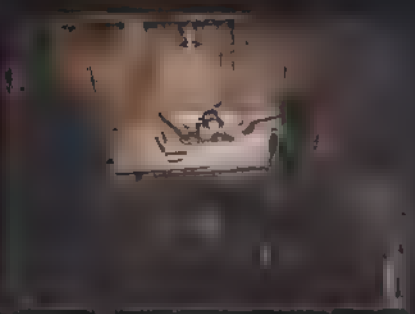
предстоит сразиться с призраками оживших кукол.

Спустившись вниз по лестнице, пересеките коридор и поднимитесь наверх.

Chapter Seven: Sae

Призрак девушки по имени Сае своим внезапным появлением испугал Мио – она выронила фотоаппарат, фонарик и опрометью бросилась вверх по лестнице.

Неожиданно вы попадаете в дом Итсуки Ташибана



(а именно – в складское помещение). Да, нелегко вам придется без оружия. Но ничего не поделаешь, сохраните игру, поднимите с пола аптечку и выходите в прихожую.

Как только вы окажетесь в коридоре, появится призрак Сае (она передвигается не слишком быстро, поэтому убежать от нее не составит труда). Но помните: если Сае к вам прикоснется, вы умрете сразу же – независимо от того, насколько заполнена ваша шкала жизней.

Итак, бегите по коридору до самого конца, по дороге не мешкая и не сворачивая в области, закрытые занавесками. Открыв последнюю дверь, вы окажетесь в прихожей около лестницы. Поскольку Сае на этом не остановится, советую вам здесь сохраниться. Теперь возьмите аптечку и поднимайтесь по лестнице.

Как только вы достигнете второго этажа, Сае появится вновь. Бегите в комнату «Tatami Room E» и выходите через правую дверь (дверь слева заперта). Теперь пересеките «Tatami Room N» и зайдите в «Tatami Room S». Противоположная дверь в этой комнате заперта. Поэтому быстро бегите к шкафу – внутри вы найдете ключ. Поскольку Сае приближается, вам необходимо быстро покинуть шкаф и открыть запертую дверь. Как только вы зайдете в «Tatami Room W», бегите к противоположной двери – она также заперта, но рядом расположен небольшой постамент с куклой. Мио скажет, что одной куклы не хватает.

Возвращайтесь в «Tatami Room N» и возьмите в шкафу недостающую куклу. Вставив ее в постамент, необходимо, используя аналоговые ручки, трижды повернуть левую куклу и трижды правую. Дверь открыта – и вы оказываетесь в соединительном коридоре. Теперь бегите по уже знакомому вам пути в комнату кукол, а из нее – в секретный проход, где заберите свои вещи (фотоаппарат и фонарик).

Собрав добро, возвращайтесь в дом Ташибана. Сохранив игру, выходите в коридор. Призрак Сае исчез, поэтому вы можете, не стесняясь, осмотреть весь дом. К слову, дом Ташибана по планировке практически идентичен дому Кирию.

Для начала поднимитесь на второй этаж и зайдите в комнату «Sliding Screen Room». Справа возьмите пленку Type-14, затем, со стола, Zero lens. Осмотрите также полки и возьмите зеленый дневник и святую воду.

Спускайтесь на первый этаж, пройдите по коридору в зал с часами (Clock Hall), откуда поднимитесь по лестнице на второй этаж. В комнате «Stairway Room» через решетчатое окно вы увидите Майю. Она заперта, причем ключ от двери находится у призрака девочки в красном кимоно. Чтобы его заполучить, придется поиграть с девчушкой в прятки. В зависимости от уровня сложности игры, это предстоит проделать от трех до пяти раз.

От комнаты с Майю идите прямо, затем сверните по коридору направо. Здесь вы в первый раз увидите призрак девочки в красном кимоно. Это Читос Ташибана. Как только она вас увидит, сразу же припустится наутек. Спуститесь вниз по небольшой лесенке, рядом с ней расположено несколько шкафов – ориентируясь по звуку колокольчика, откройте один из них. Как только вы обнаружите Читос, она сразу же нападет.

Убив призрака, поднимите с пола темно-красный дневник и следуйте в комнату «Tatami Room E». Взяв с полки пленку Type-90, заходите в комнату «Tatami Room N» и возьмите два зеленых дневника. Теперь зайдите в «Tatami Room S», поднимите с пола Spirit Orb и выходите через дверь в «Tatami Room W». Идите к шкафу.

в котором скрывается Читос.

Избавившись от призрака, спускайтесь на первый этаж в «Tatami Room Hallway». Как только вы спуститесь, сразу же увидите девочку, убегающую в соседнюю комнату. Бегите за ней в прихожую, что перед входной дверью. Откройте дверцу одного из встроенных в стене шкафов – и вы увидите Читос. Убив ее, бегите в комна-

ту «Deluxe Tatami Room». Здесь вам предстоит в последний раз сразиться с девочкой, после чего она даст вам ключ.

Бегите наверх и освободите Майю. Затем зайдите в комнату «Itsuki's Room» и возьмите несколько дневников и записку.

Chapter Eight: The Half Moon

Вместе с Майю бегите по дороге вверх, к старому дереву. Сфотографируйте вход в пещеру. Изображение на фотографии изменится – и вы увидите алтарь. Вернитесь немного назад, поднимитесь по лестнице и зайдите внутрь «Kureha Shrine». Сфотографировав алтарь, возвращайтесь к дереву. Проклятье рассеялось – теперь вы можете зайти внутрь пещеры. Неожиданно Майю потеряет сознание.

Возьмите лежащий рядом с ней ключ. Подойдите к алтарю и сфотографируйте его. Вы увидите, что здесь вам предстоит решить загадку. Данный пазл аналогичен тому, с которым вам уже приходилось сталкиваться в доме Осаки (когда необходимо было поворачивать диски с выгравированными цветами). Однако в данном случае трех дисков недостает. Поэтому для начала надо бы их найти.

Бегите к складу, в котором был заперт мальчик. Отоприте ворота и войдите. Итсуки исчез, но это уже и не важно. Сфотографируйте старую потертую карту – и вы сможете рассмотреть местоположение нужных вам трех дисков. Итак, они спрятаны в следующих местах:

1. Osaka House, 1F Kimono Room (убейте в комнате призрака женщины, и вы получите первый диск).
2. Kiryu House, 2F Hidden Room. Зайдя в дом, сразу поднимайтесь на второй этаж – в коридоре вы увидите неподвижно стоящего призрака маленькой девочки. Сфотографируйте его, изображение на фото изменится, и вы увидите девочку, входящую сквозь потайную дверь в стене. Сверните за угол и войдите в комнату. Внимательно исследуйте висящие на стене кимоно – за ними вы обнаружите скрытую дверь. Внутри небольшой комнаты вы и найдете второй диск.
3. All God's Village, Cemetary. Направляйтесь на кладбище и сфотографируйте расположенную на нем святыню. Изображение изменится, и на фото вы увидите надгробную плиту. Найдите эту плиту на кладбище и возьмите последний диск.

Вернувшись в пещеру, вставьте диски и поверните их следующим образом: верхний левый – дважды, верхний правый – дважды, нижний правый – трижды.

Как только загадка будет решена, в «Kureha Shrine» откроется секретный проход, а Майю очнется.

Final Chapter: Crimson Butterfly

Вместе с Майю покиньте пещеру и спускайтесь вниз по направлению к «Kureha Shrine». На середине пути на вас нападут призраки местных жителей и похитят Майю.

Примечание: если вы хотите увидеть самую плохую концовку игры, зайдите в святыню и покиньте деревню через открывшийся за алтарем секретный туннель.

Если же вы все-таки хотите увидеть стандартное окончание игры, то бегите мимо святыни вниз в деревню. Пересеките по мосту реку и войдите в дом Куросавы. Ориентируясь по карте, следуйте в «Rope Temple». Сразившись со священниками, вы получите ключ. Однако, перед тем как его использовать, возвратитесь в предыдущую комнату и сохраните игру. Это ваше последнее сохранение в «Fatal Frame 2».

Теперь отоприте дверь и бегите через длинный тоннель к жертвенному алтарю, где вам предстоит финальная битва с Кусаби.

Тактика

Для начала оборудуйте вашу камеру функцией «Zero» и пленкой Type-Zero или Type-90. Не расходуйте пленку, стреляя по призраку издалека. Кусаби уязвим только в тот момент, когда подойдет к вам вплотную или замахнется рукой. Около восьми метких выстрелов (на уровне сложности Hard их число может достигать и двадцати) – и призрак будет сражен. Предупреждаю, стоит Кусаби дотронуться до вас – и вы тотчас же умрете.

Концовки

Всего в игре три окончания:

1. **Normal – Crimson Butterfly.** Ее вы можете просмотреть, пройдя игру на уровне сложности Easy и Normal и сразившись в главе Final Chapter: Crimson Butterfly с призраком Кусаби.
2. **Bad.** Данное окончание вы можете увидеть, если в финальной главе покинете деревню через секретный проход, расположенный в «Kureha Shrine» за алтарем.
3. **Good – Hellish Abyss.** Это окончание вы сможете получить, пройдя игру на уровне сложности Hard или Nightmare. То есть после битвы с Кусаби, вам предстоит сразиться еще и с Сае.

P.S. Несмотря на то, что одну из концовок разработчики назвали «Good», можете не рассчитывать увидеть в заключительном ролике что-либо хорошее. Название игры говорит само за себя... в любом случае все заканчивается плохо.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

АРХИВЫ ЧЕЛОВЕКОИДЫ

Типа предисловие

Честно говоря, пройти «Механоидов» можно, как минимум, десятком способов, так что советовать что-то конкретное просто не имеет смысла. Поэтому мы ограничимся этим довольно внушительным набором универсальных советов, которые пригодятся в любом случае.

Общие рекомендации

При первом появлении в новом секторе перво-наперво желательно провести разведку: выяснить расположение баз, зарядных установок и других строений, определиться с потенциальными противниками и союзниками – а уж потом только приступать к сражениям и выполнению поручений.

В качестве противников желательно выбирать механоидов, не состоящих ни в одном из кланов (свободных), а также тех, что не имеют собственной базы – как, например, Дикие или Стаи.

Действуя таким образом, можно получить гораздо больше выгоды от выполнения поручений или торговли. К тому же на базах враждебных кланов нельзя отремонтировать глайдер, да и все поручения или запросы других, связанные с этими кланами, будут отклонены.

Оптимальной начинкой для любого глайдера, на наш взгляд, является комбинация из мультиорганической брони, ионного двигателя и глюконового ре-

актора. Основные преимущества такой конфигурации: во-первых, в трюме оказывается довольно много свободного места; во-вторых, глайдер, даже будучи нагруженным под завязку, все равно будет иметь весьма неплохой запас маневренности, да и скорость при полной загрузке уменьшиться только наполовину. Основное же преимущество мультиорганической брони заключается в ее регенеративных свойствах. Таким образом, даже у неслабо побитого глайдера есть шанс долететь до базы или зарядной площадки.

Кроме того, в обязательном порядке следует прикупить электромагнитную и радиационную защиты, криогенератор, усилитель прыжка (продается в секторе болот), рулевой усилитель, а также произвести апгрейд системы торможения. На первый взгляд это кажется бессмысленной тратой денег, но это действительно только кажется, потому как подпускать врагов вплотную не просто глупо, а смертельно глупо. Во время боевых действий в секторах пустыни или болот будет критически важно вовремя затормозить и расстрелять издалека стремительно надвигающихся противников.

Система противоракетной защиты, наоборот, выглядит довольно привлекательной – однако при этом она потребляет очень много энергии, к тому же от ракет можно и поуворачивать.

Еще один полезный девайс – это бустер, позволяющий на время ускорить выработку энергии реактором, но тут главное не переборщить с его использованием.

И, наконец, последний совет: никогда не экономьте на ремонте и боеприпасах, потому как пара аннигиляционных ракет иногда бывает куда более полезной, чем много-много энергетических кристаллов.

К тому же, вовсе не обязательно лезть в драку – иногда лучше подождать, пока она закончится, а затем добить победителей (если это необходимо) и преспокойно собрать трофеи.

Датчик внимания

Да, мини-карта – это хорошо, но очень уж мелко. Так что обратите внимание на левый нижний угол экрана, где под цифровым спидометром расположен датчик внимания. Это устройство, которое анализирует различную входящую информацию и представляет ее в виде графика реального времени.

Экран датчика показывает происходящее вокруг игрока на плоскости с углом 360° – и мы видим, что окружает наш глайдер. Направление движения глайдера – это центр экрана датчика внимания. Поскольку дальность действия датчика намного больше, чем у радара, по нему можно ориентироваться при поисках различных объектов. Датчик определяет принадлежность попавших в поле его действия объектов, и на графике отмечает их определенным цветом. Белым отображаются глайдеры, зеленым – строения, оранжевым – опасные зоны, фиолетовым – лежащие на земле контейнеры и механоиды.

Чем ближе к игроку тот или иной объект, тем сильнее амплитуда графика и тем заметней этот объект на экране. Если выставить курс глайдера точно по показателям датчика внимания и двигаться в заданном направлении, то вскоре объект покажется на карте в зоне видимости.

Первые

В «Механоидах» присутствует дикий перекос баланса в сторону клана Первых. У них и лучшие глайдеры, и самые крутые пушки. Первые почти везде – и горе тем, кто решится открыть по ним огонь. Так что очень даже желательно примкнуть именно к этим механоидам.

Итак, пройдемся по преимуществам этого клана.

Оружие

В рамках борьбы с Сингир Супер даст отмашку на создание нового оружия, которое Первые вскоре и создадут на своей основной базе. Имя этой чудо-пушки – импульсный мегалазер (тип 4, тяжелое).

Мегалазер – во всем мега, самая лучшая пушка в игре, бьет больно и быстро.

- цена: 75000 энергетических кристаллов;
- вес: 20 кг;
- расход энергии: 648 единиц;
- скорострельность: 60 выстрелов в минуту;
- повреждения: 4000 пунктов урона (!!!).

Это орудие одинаково эффективно палит как на ближних, так и на дальних дистанциях. Больше повреждений наносит только безоткатка: 5500 очков урона – но низкая скорострельность (20 выстрелов в минуту) разом перечеркивает все ее достоинства.

Из легкого оружия однозначно рулит четырехствольный импульсный излучатель, который можно (и нужно!) прикупить на вторичной базе Первых в зоне Арктики после выполнения соответствующих заданий. Повреждений он наносит не так уж и много: всего-навсего 100 – но зато при скорострельности 1000 выстрелов в минуту.

Глайдеры

Из всех глайдеров, использующихся Первыми, нас интересует только один – «Дракон». Это

самый дорогой – но и самый лучший – глайдер в игре. Продается на основной базе Первых в зоне холмов, по суперцене 300000 кристаллов (со скидкой).

Сектор скал

Стартовая локация. Делать апгрейды или менять глайдер не рекомендуется. Воевать желательно только с захватчиками, остальных по возможности не трогая.

Лучше всего начинать с торговли и выполнения поручений основной базы. Возить ресурсы с завода полуфабрикатов на сырьевую или основную базу.

Главное здесь – заработать стартовый капитал, чтобы затем с пользой потратить его в следующем секторе.

Сектор тундры

Ничего особо интересного и тем более сложного в этом секторе нет. Зато есть толпы захватчиков и охотников, которых можно и нужно отстреливать – причем с особым цинизмом.

Поскольку враги многочисленны, вездесущи и довольно настырны, волей-неволей придется сменить глайдер на более продвинутый.

Любителям повоевать следует обратить внимание на модель «Богомол», которой можно разжиться на базах Структуры перемен. А вот геймерам, привыкшим использовать пушки только в крайних случаях, а также всем, кто следует принципу «тише едешь – больше задавишь», лучше остановить свой выбор на грузовом глайдере «Скарабей-2». У него и трюм вместительный, и брони побольше.

В качестве оружия лучше выбрать мезонный разрядник.

По выполнению большинства основных заданий, а также после посещения бункера Первых нас отфутболят в следующий сектор.

Сектор Арктики

После прибытия в эту зону на сырьевой базе сразу же следует приобрести шесть ремонтных блоков, потому как этот вид ресурсов здесь в большом дефиците. При первом вашем появлении они еще будут в продаже, а вот в дальнейшем найти ремонтные блоки будет очень и очень проблематично.

Блоки эти нужны для ремонта на вторичной базе Первых. Так что сразу берем курс на северо-восток.

Еще одно задание в стиле «найди и принеси» – доставка двух больших конденсаторов. Это добро встречается (но очень редко) возле завода расходных материалов, а также в зоне вулканов возле основной базы или вторичной базы Считающих.

Выполнив все задания на вторичной базе Первых, можно затовариться очередной полезностью, уже описанной выше: четырехствольным плазменным излучателем, который можно поставить только на глайдер третьего типа. Здесь же можно обзавестись еще одним образчиком тяжелого вооружения – однако не самым лучшим, так что делать это настоятельно не рекомендую.

Пришла пора менять тачку. На базе Панцерников продается «Тягач» – на наш взгляд самый лучший (и при этом самый дешевый) из всех глайдеров третьего уровня. Однако не спешите пичкать его новым оборудованием и вооружением – купите лучше акселератор и топливный расширитель, чтобы всерьез заняться торговлей.

В секторе Арктики выгоднее всего транспортировать ресурсы с завода полуфабрикатов в основную базу структуры перемен или же поставлять ресурсы Наргунам.

В версии 1.00 есть одна дыра (хотя, если подумать хорошенько, то не такая уж это и дыра, а самая что ни на есть фишка, позволяющая сократить прохождение игры, минимум, вдвое). Суть ее заключается в существенной разнице между покупной и продажной стоимостью ресурсов в разных секторах. Так, в Арктике ядерное топливо ценится очень высоко, зато криотон стоит копейки. А вот в секторе вулканов ситуация прямо противоположная: криотон очень дорог, а ядерному топливу – ломаный грош цена. Таким образом, потратив час-полтора на перевозку дефицитных ресурсов из одного сектора в другой, можно без особого труда сколотить весьма приличное состояние. Тем более что дальше, особенно в пустыне, деньги ох как понадобятся. Да и «Дракон» тоже недешево стоит, так что о финансах нужно позаботиться заранее. То есть сейчас.

В версии 1.02 такое безобразие тоже можно проделывать – но уже с гораздо меньшей эффективностью.

Сколотив таким образом состояние, смело можно навешивать на глайдер новую броню, реактор, двигатель, рулевой усилитель и так далее, а затем вылетать на охоту.

Лучше всего «доставать» Свободных, которые не состоят ни в одном из кланов, потому как в Арктике их довольно много. И, вдобавок ко всему, после боя на Арене нам все равно придется с ними воевать.

На Арене проходят бои механоидов в режиме «один на один». Противниками, как упоминалось выше, будут представители Свободных. После победы на Арене получаем доступ в сектор вулканов.

Сектор вулканов

Основные наши противники в этом секторе – Дикие и Сигир. Последние, хоть и малочисленны, тем не менее вооружены до зубов и очень опасны. Правила боя просты до безобразия: не дать врагам приблизиться.

Скопление Диких наблюдается в районе «золотого треугольника» – между заводом расходных материалов, основной базой и климат-активатором.

После смены оборудования на более мощное и выполнения основных FEDEX-заданий можно вылетать на охоту.

В подземных коммуникациях (куда летать нужно обязательно с пустым трюмом, потому как разыскиваемый контейнер весит 400 кг) есть одно местечко, которое способно доставить игроку немало хлопот. То ли это банальный глюк, то ли аномалия – но на мостике происходят препротивные странности с гравитацией: глайдер не может перепрыгнуть через низенький бордюрчик, зарывается носом в землю и вообще ведет себя совершенно неподобающе. Такое бывает при использовании на глайдере или оборудовании (двигатель, реактор) второго стандарта.

Кроме того, в этом секторе обязательно нужно посетить разрушенную базу Первых на северо-востоке.

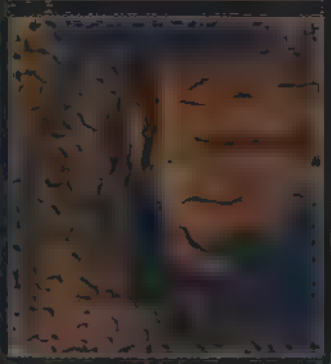
Сектор пустыни

Сектор пустыни – местечко, очень жаркое во всех отношениях. Хотя бы уже потому, что тут постоянно происходят стычки Первых и Сингир.

Это самая большая и самая важная на всем Полигоне зона. Здесь расположен бункер Супера. Его, кстати, нужно посетить чуть ли не в самую первую очередь – чтобы приступить к выполнению его заданий и получить доступ к оружию Первых.

Задания кланов в пустыне идентичны таковым в предыдущих секторах.

Некоторую сложность представляют сюжетные квесты, которые выдает Супер. Первый из них – отыскать представителя инопланетного разума (исследовать аномалию).

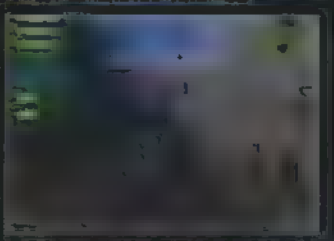


Этот рогатый пень находится в центре неизвестной аномалии в районе высохшего озера. Чтобы добраться туда, необходимо где-то на середине пути между добывающей установкой №1 и зарядной площадкой №1 свернуть на юг и спуститься в ущелье. Попетляв немного в том же направлении, находим вышеупомянутую аномалию, где в воздухе летает «зеленый снег». Он, кстати, присутствует и в другом не менее важном месте – возле энергетического барьера, закрывающего проход во внешний мир.

На экскурсию в это место, запрятанное высоко в горах, за заводом полуфабрикатов, нас проводят Считающие. Главное тут – не отставать от их проводника.

Одним из квестов Супера будет задание по передаче сообщения группе Первых-информаторов. Это группа FIRST-44, и находятся они в пустыне на юго-востоке от бункера Супера. Придется ждать, пока будет создан модуль защиты для прохода сквозь силовое поле. А поскольку готов он будет не скоро (к слову, прорваться через силовой барьер во внешний мир можно и без него), свободное время можно посвятить сражениям и исследованию других секторов.

Наши потенциальные жертвы в секторе пустыни – это Охотники стаи, Свободные, Черные игроки (слабаки, которые нападают группами по 3-5 штук) и, естественно, Сингир.



И еще, совершая проход во внешний мир, особо мешкать не стоит – даже с модулем защиты запас хит-пойнтов уменьшается просто катастрофически быстро.

Сектор холмов

Вотчина Первых и, возможно, поэтому самый спокойный из всех секторов. Однако и тут следует постоянно посматривать по сторонам – штурмовые отряды Сингир очень любят устраивать засады возле оживленных магистралей или прятаться в многочисленных ложбинах и рощах.

Главная достопримечательность этого сектора – это основная база Первых.

Задания других баз в этом секторе, в основном, не сложны и в подробном описании не нуждаются. Так, при выполнении поручений клана Искателей сложностей возникнуть не должно, потому как их лидер имеет только шестую ступень рейтинга и довольно слабое вооружение. Да и обогнать его тоже не проблема – он летает исключительно по дорогам, в то время как нам никто не запрещает «срезать углы» по пересеченной местности.

На основной базе Первых можно и нужно также пополнить ряды этого клана (если это не было сделано ранее), а затем отправляться в сектор болот.

Сектор болот

Сырое, скучное и опасное место с кислотными болотами и толпами Сингир – именно в этом секторе расположена их основная база.

Здесь главная наша цель – прихлопнуть главу этого клана. Отнестись к заданию нужно более чем серьезно, потому как у этого механоида одиннадцатая ступень рейтинга, пара крутых пушек, да и передвигается он исключительно в сопровождении четырех-пяти неслабо откормленных помощников.

Следует также учесть, что после уничтожения главаря активность и военное присутствие клана Сингир в зоне болот резко снизится. Так что, если есть желание пострелять, то с ликвидацией главаря стоит повременить, а во время боя с ним желательно следить, чтобы рядом не было представителей других кланов, которые запросто могут стащить «колобок» главы Сингир. И тогда придется вступать в еще один никому не нужный конфликт.

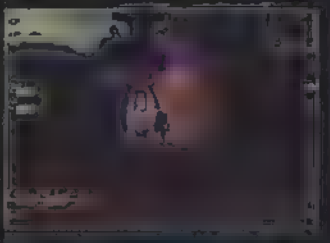
На базе клана Ограничителей можно получить доступ к их технологиям – в обмен на информационный анализатор. Ничего нового и интересного предложить они не могут, а их фирменный глайдер «Феникс» не намного мощнее «Дракона» Первых.

Внешние грани

Последняя зона. Полная противоположность всему, ранее виденному на Полигоне. Типа «Добро пожаловать в реальный мир!» и все такое.

Темно, страшно, есть места с высокой температурой или радиацией. Немного напоминает «Дюну». Песка, правда, нет – зато полным-полно зубастых пастей, растущих прямо из земли. Самое главное – не свалиться в какую-нибудь пропасть.

Любые конкретные советы по поводу прохождения зоны Внешних граней будут весьма многословными и при этом совершенно неопределенными. Основной курс – на северо-запад. Пеленг на лабораторию, понятное дело, отсутствует. Ориентироваться на местности нужно по столбам-менгирам явно техногенного происхождения, расставленным на всем пути до лаборатории.



Эти столбы – наши единственные ориентиры на пути к базе создателей.

Полчаса скитания по вулканическим хребтам Внешних граней – и мы в лаборатории.

Все, пора делать выбор – какую из концовок смотреть первой. После чего можно начинать ждать продолжения, которое Skyriver вроде как клятвенно обещает выпустить «Нашему году».

FIRST

BROKEN SWORD
The Sleeping Dragon

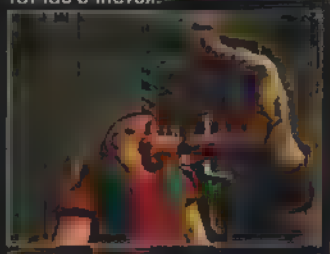
Осторожно! Дракона не будить!

Главным героям серии Broken Sword Джорджу и Нико всегда нравилось путешествовать. Надо ли говорить, что и теперь они не изменили своей привычке? На этот раз герои побывают в Конго, Чехии, Англии, Франции и Египте. Приготовьтесь и вы окунуться вместе с ними в увлекательное и опасное приключение.

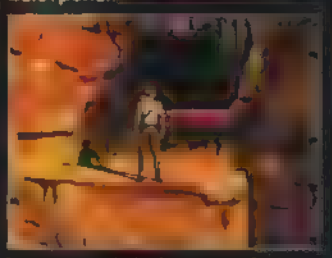
The Congo

Итак, история начинается с того, что самолет Джорджа терпит крушение в джунглях Конго. Вам предстоит выбраться из него прежде, чем машина рухнет со скалы.

Для начала расстегните ремень, встаньте с кресла, подберите лежащую рядом бутылку пива. Затем подойдите к иллюминатору и передвиньте ящик в хвост самолета. Теперь направляйтесь в кабину. Пилот без сознания. Что же способно привести его в чувство? Конечно же, запах пива. Обыщите Гарри и возьмите у него открывалку. Откупорьте бутылку и поднесите ее к носу своего приятеля – и он тотчас очнется.

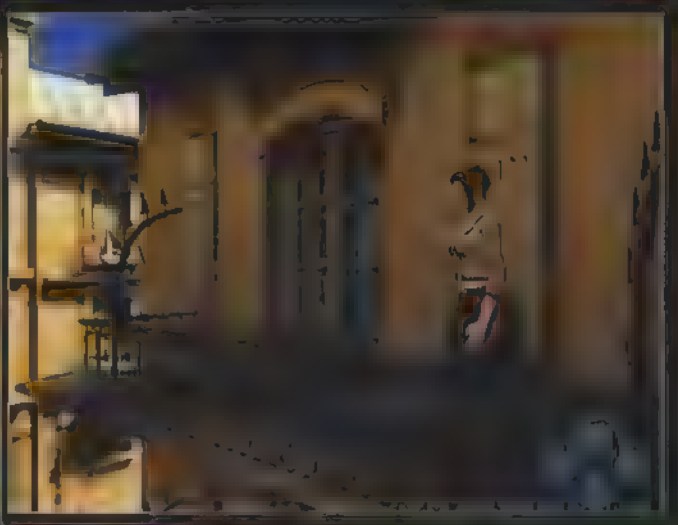


Попросите Гарри отойти в заднюю часть самолета и сесть на ящик – для создания равновесия. Затем возьмите огнетушитель, разбейте стекло и выпрыгивайте наружу. Как только вы покинете самолет, Гарри последует за вами – в результате вы окажетесь вдвоем на скале, а самолет с грохотом рухнет в пропасть. Далее двигайтесь по каменным уступам, пока не достигнете пещеры. Перед входом вы услышите выстрелы.



Vernon's apartment

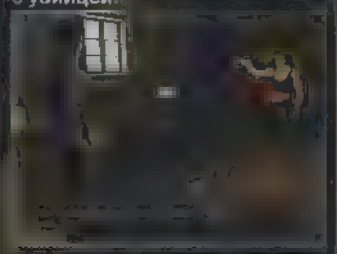
Действие игры переносится в Париж. Николь отправляется на встречу с программистом.



сделавшим сенсационное открытие, которому, собственно, и приурочено ее интервью. Подойдя к двери, Николь слышит, как внутри раздается выстрел.

На расположенной рядом с дверью доске объявлений возьмите карандаш и следуйте на балкон. Передвиньте каменный постамент к краю балкона и заберитесь на карниз. Добравшись до нужного балкона, откройте дверь с помощью пресс-карты.

Зайдя вовнутрь, вы обнаружите, что в квартире все перевернуто, а хозяин убит. На полу рядом с телом подберите гильзу. Теперь обыщите труп и выньте из кармана визитную карточку. Следуйте на кухню – там вам предстоит схватка с убийцей.



Здесь необходимо быть максимально быстрым в своих действиях. Сначала используйте сковороду, чтобы отбить атаку противника, затем ударьте убийцу дверцей холодильника. После этого черноволосая незнакомка поспешит покинуть место преступления, скрывшись на красной спортивной машине.

Вам же не останется ничего кроме как продолжить поиски улик. Под ковром в прихожей вы обнаружите маленький сейф. Прослушайте сообщения на автоответчике. Как окажется, у Вернона есть (или, точнее, была) девушка, которая как раз в данный момент ждет его в саду неподалеку.

Выходите на балкон и спускайтесь вниз по лестнице. Обыщите мусорные баки возле дома и поднимите газету. Перелезьте через забор, разрисованный граффити. За ним вы обнаружите черный парик, который был на убийце.

Отправляйтесь в парк и побеседуйте с девушкой программиста. Затем задайте несколько вопросов уборщице, парню со скейтом и охраннице. После того как вы узнаете о таинственной незнакомке и машине, на которой она скрылась, все что вас интересовало, прибудет полиция и арестует Николь по подозрению в убийстве.

Теперь вам предстоит провести двое суток в участке – до выяснения всех обстоятельств дела.

Cholmondely's workshop

Действие игры снова возвращается в Конго. Джордж проникает в пещеру, из которой слышались выстрелы, и обнаруживает на полу смертельно раненного профессора Холмондели. Единственное, что профессор успевает сказать перед смертью, это имя Сусарро.

Возьмите удостоверение Холмондели. Затем подойдите к столу и заберите лупу и открытку, присланную из Англии неким Бруно. Далее передвиньте ящик на плиту в полу, чтобы активировать механизм и войти в запертую дверь.

В соседней комнате вы обнаружите довольно странную машину. Как вы думаете, что теперь необходимо сделать? Естественно, подойти к ней и дернуть за рычаг!

Произойдет взрыв – и от машины отлетит небольшая металлическая палка. Подберите ее и вставьте в отверстие возле двери. Теперь передвиньте ящик к проему в верхней части стены. Заберите палку и залезайте наверх. В верхнем правом углу сбейте – опять же, при помощи палки – старое птичье гнездо.

Следуйте через пещеру. Когда выйдете наружу, окажетесь на небольшой скале у подножья которой находится Сусарро с местными головорезами. Чтобы отвлечь внимание врагов, положите птичье гнездо в каменную голову статуи и подожгите его с помощью лупы.

Когда местные жители увидят огонь, они решат, что боги разгневались на них, – и в страхе убегут. Теперь спускайтесь вниз и быстро бегите в машину к Гарри.

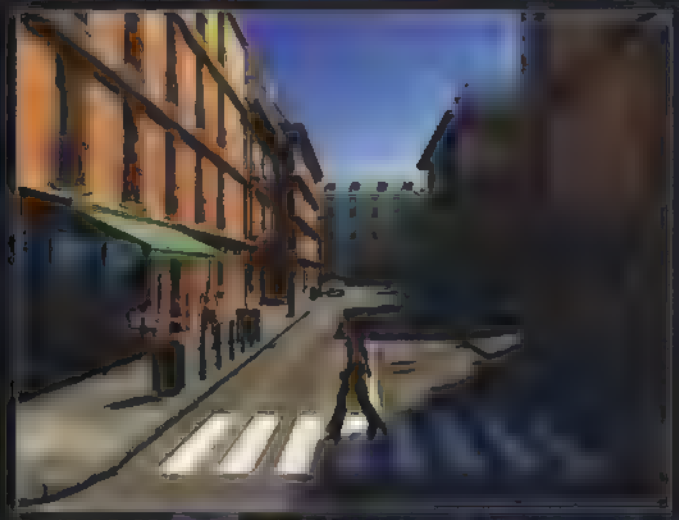
Glastonbury

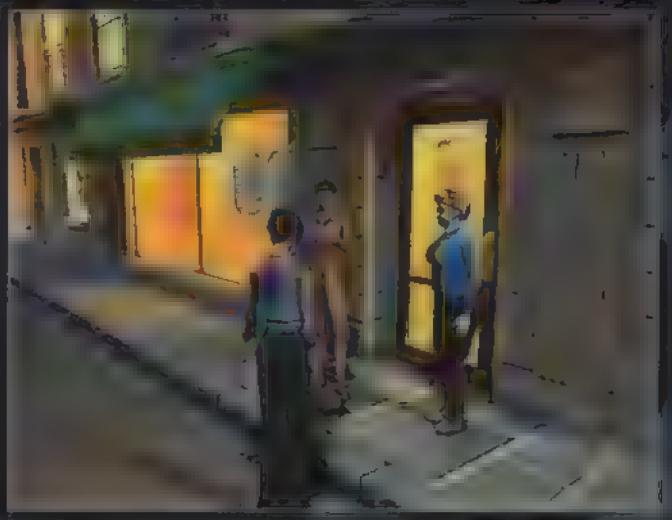
Пытаясь найти убийцу Холмондели, Джордж отправляется в Англию, чтобы узнать, от чего именно предостерегал профессора некий Бруно.

Побеседовав на улице с отставным полковником Батли и телеведущим Айманом О'Мара, отправляйтесь в антикварный магазин.

Исследовав прилавок, Джордж находит книжку, в обложку которой вставлены три монеты. После непродолжительной беседы продавец говорит, что этот сборник стихов – его собственного сочинения, и дарит книгу Джорджу.

Снова отправляйтесь к телеведущему и порасспросите его о продавце антикварного магазина. Затем вместе с Айманом возвращайтесь в магазин. Пока он будет ссориться с Тристамом, вы должны пробраться на второй этаж в комнату с надписью Private. Там вы познакомитесь с девушкой по имени Мелисса; она прячется здесь от своего отца – полковника Батли.





После разговора с Мелиссой спускайтесь вниз. Теперь у вас достаточно информации, чтобы заставить Тристама рассказать вам о Бруно. Продавец говорит, что не так давно у него действительно останавливался человек с таким именем – однако вскоре он таинственно исчез, и единственное, что от него осталось, это... трусы.

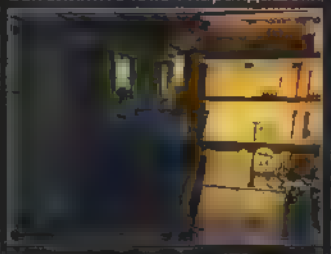
Заполучив бельишко, отправляйтесь к гадалке. Однако Зизи откажется вам что-либо говорить бесплатно. Используя палку, отковыряйте от книги монеты. Дайте этой прорицательнице монету и попросите рассказать об открытке и трусах.

Выйдя на улицу, вы увидите пожар в соседнем здании. Подойдите к Айману и попросите его помочь выбить дверь. Попав во двор дома, передвиньте ящики к окну и забирайтесь внутрь здания. Здесь вы обнаружите связанного человека, освободите его от веревок и быстро выпрыгивайте в окно. Как окажется, спасенный вами и есть Бруно.

Vernon's apartment

За недостатком улик Николь отпускают из полицейского участка. Девушка решает продолжить расследование.

Для начала позвоните по телефону Андре, а после разговора отправляйтесь к дому убитого хакера. На улице поговорите с соседкой Вернона уборщицей и охранницей. В поисках дополнительных улик поднимитесь по пожарной лестнице к квартире убитого. Дверь заперта. Исследовав замок, вы обнаружите, что изнутри в замочную скважину вставлен ключ. Пододвиньте газету под дверь и аккуратно вытолкните ключ карандашом.



Оказавшись внутри, следуйте на кухню и возьмите салфетку, которая лежит на столе. Неожиданно вы услышите, что в спальне кто-то плачет.

Зайдя в комнату, вы обнаружите, что это Беатрис. Из разговора с ней вы узнаете дату ее рождения – это и есть код замка от сейфа. Из сейфа заберите диаграмму и DVD-диск.

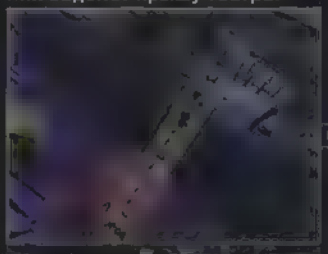
Когда вы отправитесь домой, вас попытается сбить красная спортивная машина. Если вы вовремя не нажмете клавишу «действие» – смерти вам не избежать.

Дома, просмотрев DVD-диск, вы узнаете о том, что же за сенсационное открытие сделал Вернон. После просмотра позвоните и поговорите с Андре, а затем с редактором газеты. Узнав, что подозреваемые могут скрываться в театре, снова звоните Андре, после чего можете отправляться в пункт назначения.

L'hieroglphe

Прохождение за Николь

И вот Николь уже рядом с театром. Входная дверь заперта. Неподалеку, справа от театра, вы обнаружите красную машину, а в ней театральную маску. Сомнений нет, убийца находится в здании театра и вам предстоит найти способ пробраться внутрь. Напротив театра расположены строительные леса. Забирайтесь по ним и открепите сначала верхнюю, а затем и нижнюю часть рекламного щита. Тот упадет и при падении заденет крышу театра.



Перебравшись на крышу, спускайтесь по лестнице на балкон. Заходите в дверь и спускайтесь вниз. Вот вы и в здании театра.

Все бы хорошо, но Николь задевает пластиковый стаканчик, чем привлекает внимание врагов – Сусарро и его подручных, в числе которых и Петра – та самая хладнокровная убийца.

Прохождение за Джорджа

В это же время в Париже появляется Джордж. Он приехал вместе с Бруно, который с помощью специального устройства пытается найти источник магической силы. По наблюдениям Бруно, источник располагается внутри театра. Как и Николь, Джорджу предстоит найти обходной путь в здание театра.

Итак, через арку следуйте в небольшой дворик и передвиньте ящик к мусорному контейнеру. Закройте крышку контейнера и проберитесь в окно. Вы внутри.

Пройдите в следующую комнату и отодвиньте ящики, загораживающие выключатель. Включив свет, вы увидите люк в полу, тоже загороженный ящиками. Отодвиньте их и спускайтесь в туннель. Дойдя до конца коридора, поднимитесь наверх. Вы оказываетесь непосредственно в зале театра, а на сцене – связанная Николь и охранник Сусарро.

Для начала зайдите в фойе и подберите пластиковый стаканчик, затем крадучись подойдите к сцене с правой стороны. Поднимитесь по лестнице вверх, отвяжите шнур и сбросьте на охранника два мешка с песком.

Освободив Николь, спускайтесь в подвал (проход расположен с левой стороны сцены). В подвале возьмите театральный грим, положите его в стаканчик и подогрейте на софитах, расположенных на сцене.

Снова спускайтесь вниз и зайдите в гримерную. Под столом вы обнаружите сейф – исследуйте его и спуститесь ниже, в комнату с подпоркой. Используйте расплавленный грим, чтобы смазать подпорку. Затем позовите Николь помочь вам выбить балку. Как только подпорка будет убрана, сейф свалится вниз. Из открывшегося тайника возьмите электронный пропуск и артефакт.

Далее отправляйтесь в конец коридора, где лежит обгоревший мертвец. Используйте на расположенной рядом две-

ри ключ-карту и воспользуйтесь лифтом. Он привезет вас в большой зал, в центре которого находится силовое поле.

Пройдите к нему и возьмите камень со знаком «Омега». Тут вы услышите звук поднимающегося лифта. Быстро бегите к выходу и прыгайте вниз, цепляясь за край дорожки. Перемещайтесь по краю до тех пор, пока не окажитесь около Николь. Теперь поднимитесь и быстро бегите к лифту. Вы не должны медлить или останавливаться – иначе Петра сразу же застрелит вас.

Как только вы поднимитесь по лифту вверх, заблокируйте дверь с помощью открывалки – это поможет вам на некоторое время остановить противников. Теперь бегите в зал театра, а оттуда выбирайтесь на улицу тем же путем, каким вы пришли сюда.

Как только Джордж окажется снаружи, таинственный незнакомец ограбит его, забрав артефакт, найденный в сейфе. Но у вас все еще остается камень с Омегой.

Cholmondely's workshop

Из разговора с Бруно вы узнаете, что найденный вами камень – это камень Соломона, и единственное место, где может находиться его похититель – Конго. Вместе с Николь и Гарри Джордж снова отправляется в лабораторию доктора Холмондели.

Для того чтобы открыть входную дверь, попросите Николь потянуть ее на себя и используйте металлическую палку, чтобы сбить замок. В дальней комнате лаборатории расположена дверь с символом Омеги – чтобы открыть ее, используйте найденный в театре камень.

Вы окажетесь в коридоре с ловушкой: если сделаете шаг вперед, выдвигающиеся из стен шипы расплющат вас. Поэтому придется перемещаться по выступу вдоль левой стороны стены на руках.

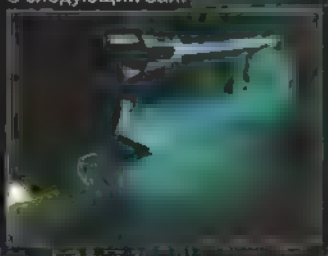
Чтобы Николь тоже смогла перейти, передвиньте камень к ловушке.

В центре комнаты лежит скелет – чтобы добраться до него и обыскать, вам необходимо зажать палкой шестеренки и передвигать по проходу камни. Добравшись до мертвеца, возьмите у него шарф, внутри которого металлическая пластина.

В следующей комнате вас снова ждет загадка. Для ее решения необходимо участие обоих героев. Поговорите с Николь и попросите ее вставать на камни, которые вы укажете. Каждый из них украшен изображением того или иного животного и подсвечивает безопасный путь. Последовательность нажатия камней для Николь такова: рыба – скорпион – змея – рыба – птица – скорпион – змея – птица – рыба – скорпион – змея.

В следующем зале вам необходимо пройти по качающемуся камню к другому проходу. Для этого переставьте куб на край, чтобы создать баланс.

В следующем помещении вы обнаруживаете машину. Чтобы привести ее в рабочее состояние, необходимо в определенной последовательности вставить три части механизма в диск с алмазом, направленный к следующему проходу. Стоя у пульта, направляйте механизмы в таком порядке слева, справа, прямо. Как только из машины вырвется поток энергии, отправляйтесь в следующий зал.



Здесь поверните кристаллы и направьте луч на диск, закрывающий проход к лестнице. Поднявшись по лестнице, попросите Николь помочь. Далее возвратитесь к диску с кристаллом и измените направление энергии. Поверните кристалл и направьте луч на дверь. Снова вернитесь к панели и измените направление энергии. Одновременно с Николь активируйте пульты – и проход откроется.

В следующей комнате есть запертая дверь, которую можно открыть, используя металлический диск слева на стене. Однако диск нагревается, и вы не сможете его удержать в стене. Попросите Николь подержать пластину с помощью шарфа. Пока она держит диск, бегите в следующий зал и возьмите камень со знаком «Альфа».

Однако уйти спокойно отсюда вам не удастся.

Появляется Петра – и вам приходится быстро бежать, перепрыгивая через обрывы.

Paris (Theatre)

Вернувшись домой, Николь обнаруживает, что ее квартиру обыскивали, а доктора Бруно вообще похитили. Для выяснения обстоятельств она снова отправляется в театр.

Следуйте в гримерную и через дыру в полу спуститесь

вниз. В коридоре найдите единственную открытую дверь. Здесь на вас попытается напасть громила, поэтому постарайтесь побыстрей оглушить его вазой.

В следующей комнате на столе возьмите фотографию замка в Чехии – именно туда вам и предстоит отправиться.

Susarro's castle

Уровень начинается с того, что Джордж и Николь подъезжают к замку Сусарро.

Вам необходимо проникнуть в замок, но, поскольку территория хорошо охраняется, сделать это непросто. После неудачной попытки Джорджа поговорить с охранником к делу подключается Нико. Пока она кокетничает с солдатом, вы должны незаметно прокрасться внутрь.

Зайдя за ворота, перелезьте через левую стену и направляйтесь к стене напротив. Во время перемещения по территории поместья постоянно используйте кнопку «красться» – иначе вас засекут охранники с собаками. Следуйте вдоль стены, не попадая под луч прожектора. Возле мусорных баков возьмите веревку, фольгу и гамбургер. В маленьком дворике передвиньте ящики к стене так, чтобы можно было перебраться в нишу.

Далее следуйте по выступу в стене через балкон и спуститесь вниз возле небольшого двора с лестницей. Бесшумно пройдите вдоль стены мимо охранника. Возле следующей стены расположены ящики – передвиньте их к стене, чтобы можно было перелезть через забор.

Бросьте собаке в вольере гамбургер и пройдите мимо за ящики. Направляйтесь вдоль стены к воротам, за которыми вас ждет Николь. Поговорив с ней, откройте ворота с помощью пульта, расположенного на джипе.

Следуйте к навесу с воротами и попросите Николь подержать красную кнопку. Тем временем зайдите внутрь и возьмите домкрат. Теперь подойдите к джипу и сдвиньте его с помощью домкрата, а затем пододвиньте к стене.

Поднявшись по машине на стену, Джордж сможет забраться по водосточной трубе на карниз дома, после чего труба рухнет – и Николь придется искать другой путь, чтобы попасть в замок.

Прохождение за Николь

Поднимите отвалившуюся от трубы скобу и следуйте к стоящему неподалеку лимузину. Заберитесь на машину и с помощью скобы откройте окно.

Оказавшись в замке, незаметно пройдите в кухню и поговорите с поваром. Затем поднимитесь на второй этаж и следуйте к самой последней двери.

Это комната Петры, здесь находятся два сундука, в одном из них лежит фен, в другом – черный парик. Однако у второго сундука двойное дно. Вскройте его с помощью карандаша и возьмите точильный камень.

Возвращайтесь на кухню и отдайте точильный камень повару. А пока он будет затачивать ножи, незаметно возьмите с полки отбеливатель и вернитесь в комнату Петры. В ванной комнате с помощью отбеливателя осветлите, а затем феном высушите парик.

Перевоплотившись в блондинку, Николь не составит труда изображать перед охранниками Петру, поскольку те хозяйку замка еще не видели.

Прохождение за Джорджа

Тем временем Джордж следует по крыше.

Передвиньте ящик к лестнице. Поднявшись наверх, идите по направлению к расположенной с правой стороны статуе химеры; сбросьте ее вниз. Прижмитесь к стене и продолжайте двигаться по краю, пока не достигнете площадки, освещаемой фонарями. Далее по балке перемещайтесь к другому зданию.

Забравшись через окно в небольшую комнату, передвиньте ящики так, чтобы можно было добраться до следующего окна и спуститься вниз.

В небольшом дворике в проломе стены за трубой возьмите кружку. Возвращайтесь в комнату с ящиками и заполните кружку маслом из лампы. Идите снова вниз, смажьте ржавую решетку, откройте ее и спускайтесь.

Прохождение за Николь

Тем временем Николь идет вниз к охраннику и говорит, что ей необходимо пройти в дверь, запертую на электронный замок, на что охранник отвечает, что нужно предъявить карту доступа.

После этого разговора следуйте во двор замка к охраннику, стоящему рядом с аркой у центральных ворот. Он даст вам неавторизированный пропуск.

Теперь возвращайтесь назад в замок – в комнату, где расположены системы наблюдения и компьютеры. Поговорив с техником, отдайте ей пропуск для авторизации. С помощью ключ-карты откройте дверь с электронным замком и следуйте далее по коридору в подвал.

Прохождение за Джорджа

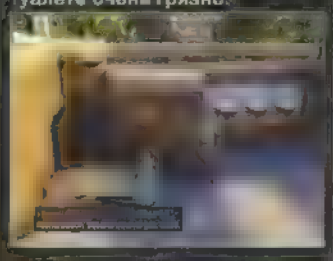
Забравшись вниз, Джордж оказывается в комнате с запертой дверью. Чтобы открыть ее, передвиньте стиральную машинку на тележку и толкните. Дверь выбита, и вы оказываетесь в подвале. Встретив Николь, следуйте к комнате охраны. Попросив напарницу отпереть дверь с помощью карты доступа, переоденьтесь в охранника.

Пройдя с умным видом мимо охранников, вы окажетесь возле комнаты, в которую можно посмотреть через решетчатое окно. Подвинув к окну ящик, используйте монету, чтобы свинтить с решетки крепления. Однако толстый Джордж не сможет протиснуться через окошко, так что придется попросить Николь. Когда Николь окажется в комнате, она сможет впустить вас через дверь. Под столом расположена секретная кнопка, нажав которую, вы откроете потайную дверь.

Montfaucon square

После разговора с Андре Джордж отправляется в Париж на поиски следов Суссаро.

Оказавшись на площади Монфасон, следуйте к туалету. В разговоре со старушкой скажите, что в охраняемом ею туалете очень грязно.



Пока она будет осматривать сие заведение, быстро заберитесь на стоящие рядом строительные леса и возьмите веревку.

Спустившись вниз, следуйте к дорожным рабочим. Подойдите к генератору и отключите его – тем самым вы отвлечете рабочего и, пока он пойдет включать насос, вы сможете залезть в его сумку и извлечь оттуда ключ от канализационного люка. Вставьте ключ в люк и с помощью веревки привяжите его конец к грузовику. Теперь подойдите к спящему водителю и испугайте его своим криком о том, что начинается землетрясение. Водитель немедля сорвется с места – и грузовик утащит люк за собой.

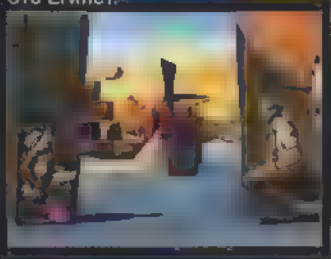
Спускайтесь по шахте. Теперь направляйтесь к дальней двери с черепом и отоприте ее с помощью каменного цилиндра. Далее следуйте в комнату с трупами и заберите из кармана одного из убитых монахов ключ. Теперь включите микроволновую печь – и быстро бегите в противоположную комнату. Как только печь зазвенит, охранник зайдет в комнату проверить, в чем дело.

Захлопните за ним дверь и заприте ее на ключ. Теперь проход свободен, направляйтесь к винному складу.

Здесь вам предстоит решить довольно сложную головоломку. Разгадать ее самостоятельно вы сможете, тщательно изучив карту путешествий святого Стефана, я же приведу ответ сразу. Итак, выдвигайте бутылки в следующей последовательности: зеленая – левая красная – правая красная – белая – синяя.

По коридору идите в большой зал. Двигайтесь вдоль стены, неподалеку прочтите книгу и направляйтесь к противоположной двери. Подойдите к часам и установите время согласно номеру прочтенного вами евангельского стиха. После этого Джорджу торжественно присвоят титул рыцаря и отдадут недостающий камень.

Вы снова оказываетесь в квартире Николь. После разговора используйте на карте высвечивающейся на мониторе, камни в следующей последовательности: Пси – Омега – Альфа. Таким образом, вы узнаете координаты места, куда вам предстоит отправиться. Это Египет.



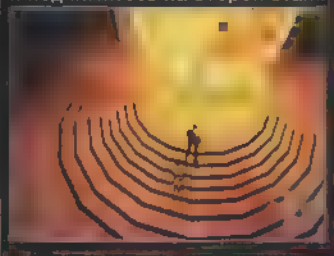
The Armillary

Незаметно для охранников перебегите к Николь.

Когда они отойдут далеко, используйте ручку домкрата, чтобы открыть дверь. Используйте три камня на специальном кругу. Пройдите в следующий зал – там вас ожидает встреча с Анубисом и головоломка.

Решение: сначала переправьте в город статуэтку убийцы, затем статуэтку брата, заберите убийцу назад и перевезите свидетеля, затем снова убийцу.

Теперь вас ждет ролик, который будет прерываться дважды (в это время нужно быстро нажимать клавишу «действие»). После его окончания возьмите ключ Соломона и поднимитесь на второй этаж.



После взрыва необходимо передвинуть ящик к заваленному выходу. Далее подойдите к панели со статуэтками и нажмите нижнюю кнопку. Бруно умирает, а вы отправляетесь в Англию.

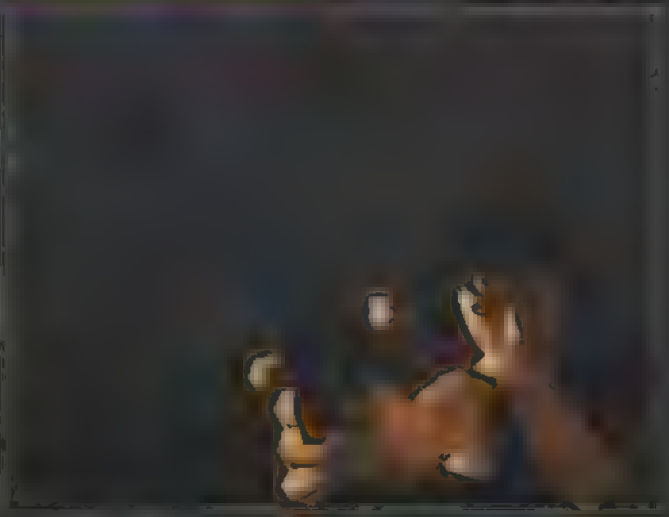
Glastonbury

Следуйте к дому, расположенному в конце улицы. Подвиньте ящики и заберитесь по стене. Спуститесь в подземелье и с помощью ключа Соломона заполучите меч.

Вас ожидает финальная битва с драконом. Прячась за камнями и уворачиваясь от огненных атак, подбегите к дракону и нанесите удар мечом. На этом игра заканчивается.

Наслаждайтесь финальным роликом.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

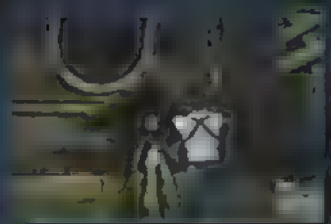


Краткое пособие для начинающих охотников за призраками

Здание заброшенной школы (The Old School)

По окончании вступительного ролика следуйте через дверной проем за центральной лестницей. Сверните налево, спуститесь по лестнице и следуйте в коллектор. После короткого забега по канализации вы окажетесь в лаборатории, где расположена машина – хранилище призраков. Пойдите к хранилищу и нажмите на красную кнопку.

Поздравляю, тест на тупость успешно пройден! Вы открыли дверь хранилища – и все призраки незамедлительно покинули свою тюрьму. Что ж, следуйте в дальнюю открытую дверь слева. Спускайтесь в коллектор. Свернув за угол, вы увидите, как рыцарь-призрак похищает вашу напарницу.



Бегите дальше. Поднявшись наверх по шахте лифта, идите в дальнюю комнату, в которой расположен генератор с оборванным кабелем. За стальной сеткой возле генератора находится призрак. Стреляйте в него из пистолета до тех пор, пока он, отступая назад, не схватится за провода и не замкнет тем самым контур. Теперь, когда электропитание восстановлено, возвращайтесь в лабораторию.

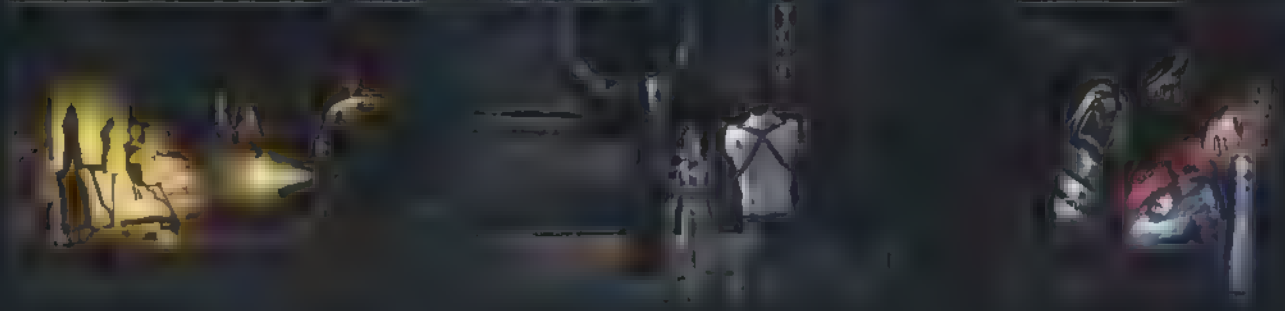
После того как искусственный разум добровольно/принудительно зачислит вас в ряды охотников за призраками, следуйте в открывшуюся дверь. На столе слева возьмите плазменную винтовку и ловушку и, прослушав краткий курс молодого бойца, отловите своего первого призрака.

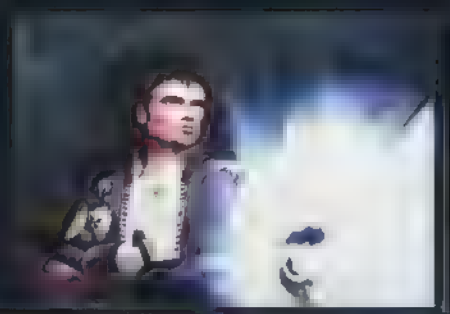
Через пролом в стене идите в коридор – там вас ожидает еще один призрак. Разобравшись с ним, поднимайтесь по лестнице на первый этаж школы. Пройдя через туалет, вы окажетесь в комнате, где на диване плачет девочка. Как только вы подойдете поближе, она перевоплотится в призрака.

Поймав его, бегите в следующую комнату, выстрелом разбейте окно и через него выбирайтесь во двор.

В багажнике своей машины возьмите помповое ружье и возвращайтесь в здание школы – по лестнице, расположенной на стене справа. Пройдя прямо и налево, заходите в класс, где обосновалась пара призраков. Как только вы их поймаете, откроется дверь, ведущая в коридор. Пройдите его до конца и по лестнице спуститесь этажом ниже. В помещении, куда вы попадете, возьмите со стола коробку патронов и выходите через дверь с надписью «Fire Exit».

В вестибюле школы поймайте еще двух духов, поднимитесь по центральной лестнице и через двойные двери пройдите в коридор.





Зайдя в туалет, вы обнаружите на его полу светящийся круг – это портал, с помощью которого можно призвать на помощь девушку-призрака по имени Астрал. Просмотрев небольшой ролик, отловите забежавшего в туалет монстра, после чего призывайте Астрал. Отмечу сразу: по мере отлова разнообразных призраков у Астрал будут появляться новые способности.

На данный же момент доступна только одна способность – «Материализация», которая позволяет призраку взаимодействовать с материальными предметами (включать/выключать рычаги, двигать вещи). И как раз с помощью этой возможности Астрал должна будет опустить лифт.

Итак, в облике призрака вылетайте в коридор и поднимайтесь наверх – в том месте, где разрушена лестница. Залетайте в шахту лифта и материализуйтесь. Под тяжестью вашего веса кабина лифта провалится вниз. Теперь переключите управление на Лазаря и следуйте наверх по лестнице, расположенной в шахте лифта. Пройдите в библиотеку – здесь вас ожидает сражение с боссом.

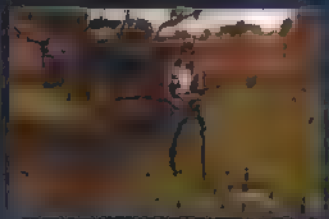
Тактика

Запомните: средневековый воин уязвим только со спины (!). Вам необходимо стать сбоку – между колонной и книжным стеллажом. В этом случае воину будет намного сложнее подобраться к вам. Когда же он отвернется, стреляйте и запускайте ловушку.

Когда разберетесь с этим призраком, придется отловить еще четверых стрелков, расположившихся на балконе. Сделать это довольно просто, если вести огонь, передвигаясь непосредственно вдоль стены за колоннами.

Болота (The Swamps)

После того как вы очистите здание школы от нечисти, искусственный разум через портал отправит вас на болота.

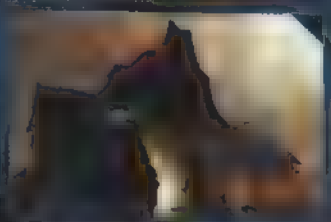


На кладбище вы увидите Хоулера. Этот большой призрак абсолютно безвреден – более того, он умеет открывать недоступные для вас двери и откапывать из-под земли голубые и огненные источники энергии. Правда, есть одна проблема: Хоулер панически боится Лазаря. Поэтому, чтобы попасть из одной локации в другую, вам придется постоянно скрываясь за могильными плитами, следовать за призраком украдкой. Если же Хоулер вас заметит, он поднимет жуткий крик и спрячется в свое укрытие – ну, а вам придется все начинать заново.

Проследовав за Хоулером в склеп, возьмите внизу лом, коробку патронов и дневник. Когда призрак уснет в гнезде, отловите его – таким образом вы получите для Астрал способность «Транс».

Выходите из склепа и следуйте к запертой двери неподалеку от статуи. Внутри помещения возьмите ключ, после чего возвращайтесь к центральной части кладбища и уходите через ворота, ведущие к холму. По дороге убейте нескольких призраков, которые будут преграждать вам путь.

Добравшись до вершины холма, идите мимо церкви через мост к особняку де Монтфордов. Вам предстоит встретиться с хозяйкой дома, которая, впрочем, не замедлит выгнать вас. Что ж, возвращайтесь к церкви. На этот раз двери открыты – так что смело заходите внутрь и спускайтесь в подземелье, которое и выведет вас в город Оксвиль. Укрываясь за обломками заборов, убейте трех охотников, обосновавшихся на втором этаже здания склада. Когда с ними будет покончено, бегите вдоль забора, в конце которого вам навстречу выбежит крокодил с бензопилой.

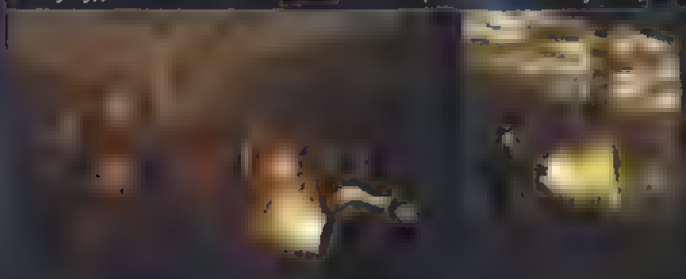


Это довольно сильный противник – так что, если уровень жизни у вас невысок, лучше просто пробегите мимо, через пролом в заборе.

Заходите в здание слева, поднимайтесь на второй этаж и вылезайте через окно. Спустившись по металлической лестнице, направляйтесь в следующий дом. Здесь, на втором этаже, вы обнаружите Хоулера. Завидев вас, призрак с криком вылетит в окно. Спускайтесь вниз и, притаившись за дверью, подождите, пока он пролетит мимо. Теперь идите за ним – и Хоулер приведет вас к заброшенному складу. Бегите к сараю и спускайтесь по лестнице в тунель, ведущий к третьему жилому дому. В доме поднимитесь на второй этаж и, стараясь не обращать внимания на охотников, стреляющих сквозь дыры в полу, вылезайте в окно и спуститесь оттуда по металлической лестнице.

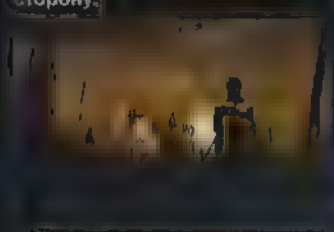
Мчите к воде – на берегу находится сарай и лестница, ведущая на чердак. Поднявшись по ней, спускайтесь с другой стороны и бегите к зданию типографии. Подберите с пола газету и выходите во вторую дверь.

Вы окажетесь в ратуше. В углу подберите помповое ружье и следуйте наверх. Там вы увидите огромный колокол – выстрелите в него, и призраки исчезнут из города. Теперь направляйтесь к двери, расположенной на балконе второго этажа, миновав череду коридоров, вы окажетесь на болотах. Дойдя до небольшого озера,



в центре которого дрейфует автомобиль, сворачивайте налево и через скалистый проход бегите к топям. Здесь, на небольшом островке в центре, находится хижина, внутри которой вы найдете патроны и динамит.

Возвращайтесь к озеру и переправляйтесь на другую сторону.



Возле завала устанавливайте и подрывайте динамит. Так вы откроете вход в заброшенную шахту. Часть ее затоплена. Идите к светящемуся порталу и призовите на помощь Астрал. В залитой водой шахте отыщите забитый досками люк. Используя «Материализацию», проломите доски, спуститесь вниз и следуйте к дальнему вертикальному проходу, который выведет вас в комнату управления. С помощью той же функции активируйте рычаг и запустите насос, откачивающий воду.

В облике Лазаря пройдите через туннель, уже освобожденный от воды. Выходите к реке. Справа от вас находится детонатор без динамита и дверь, ведущая в шахту. Заходите туда. Шахта все еще наполовину затоплена – шланг не достает до пола. Точным выстрелом сбейте удерживающий его крюк. Проблема решена, и вы можете спуститься.

Поднимитесь по лестнице в противоположном конце комнаты, возьмите динамит и возвращайтесь к детонатору. Взорвав очередной завал, следуйте по тропинке к водопаду. Деревня призраков прямо под вами – но мост через реку разрушен. Что же делать?

Выстрелите в бочку со взрывчаткой, находящуюся в основании смотровой площадки. В результате обломки досок образуют запруду на реке. Теперь можно переправиться на другой берег.

И снова придется красться за Хоулером – на этот раз через железные ворота. Затем бегите в шахту – в проходе неподалеку вы увидите портал. Призвав Астрал, взлетайте наверх, в комнату управления, и включите вентилятор.

Возвращайтесь в проход к клетке, где сидит Хоулер, и, используя способность «Транс», выманите его оттуда. В облике Лазаря бегите через ранее запертую дверь к выходу из шахты.

Оказавшись на скале, перепрыгивайте с платформы на платформу, пока не окажетесь на другой стороне водопада, возле ведущего вглубь туннеля. Пройдя его, вы окажетесь у ворот деревни. Однако они заперты и охраняются призраками. Проход откроется, только когда вы убьете всех монстров.

Попав в деревню, отыщите небольшой грузовик (ориентируйтесь по звуку работающего мотора). Приподняв его сзади, столкните вниз. Таким образом вы разнесете в пух и прах сарай, за которым расположен туннель. После выхода из последнего вам предстоит решить небольшую головоломку, суть которой в том, чтобы правильно повторить три мелодии. Итак, стреляйте по колоколам в следующей последовательности: левый – средний – правый. Вторая мелодия: левый – средний – правый – правый. Третья: левый – средний – правый – правый – левый. В итоге из открывшегося люка появится осьминог. Убейте его и спускайтесь вниз – в конце прохода найдете выход на улицу.

Выбравшись на поверхность, вы увидите вход в третий туннель. Спускайтесь туда и направляйтесь в проход слева. Выйдя наружу, вы попадете в плен к весьма странной деревенской семье.

Очнувшись в камере, протиснитесь через небольшой проход в стене. В следующем помещении окажется портал. Призвав Астрал, летите в комнату, где сражались с осьминогом. Далее поднимитесь наверх, в тронный зал. По окончанию небольшого ролика жители отправляют Лазаря в особняк Монтфордов – спасать девочку.

Особняк Монтфордов (The De Montford Mansion)

Зайдя в особняк, следуйте через проход, прикрытый занавеской. Внизу вы увидите девочку, играющую с мишкой.

Завидев вас, девочка убегает. Бегите за ней на кухню. Здесь девочка попросит мишку защитить ее – в итоге игрушка вырастает до гигантских размеров и пытается напасть на вас.

Отловив медведя, выходите из кухни, поднимайтесь по лестнице слева. Здесь вам предстоит снова поймать девочку. Заходите в комнату слева – на полу сидит девочка и играет. Как только она увидит вас, тотчас же схватит игрушку и выскочит через зеленое пятно в стене – и таким образом окажется в комнате на противоположном конце коридора. Бежать туда, прижавшись к стене, вдоль пролома в полу не обязательно. Просто выходите из комнаты и заходите в ближайшую дверь.

Вот вы и в другом конце коридора. Заходите в комнату справа и стреляйте в девочку-призрака. Опять сбежала? Ничего, возвращайтесь назад и снова стреляйте в нее. Вам придется быть довольно быстрым – необходимо попасть в девочку несколько раз, чтобы она не успела отдышаться – только тогда она разозлится и призовет на помощь мишку. В противном случае вам придется бегать за ней до умопомрачения.

Когда появится большой медведь, ловите его, а потом отправляйтесь к двери в дальнем конце коридора. Оказавшись в зале с колоннами, вы увидите, как девочка сбежит через стену. Бегите за ней в правую, оплетенную корнями дверь. Поймав непоседу, возвращайтесь в зал. Тут вам предстоит поймать мальчика-призрака. Разобравшись с ним, направляйтесь в дверь справа и, миновав небольшую комнату, зайдите в обеденный зал.

На висящей в центре зала картине не хватает двух фрагментов. Вам предстоит их найти. Сначала идите направо и спускайтесь в подвал. Здесь вам придется снова побегать за девочкой – на этот раз она будет перемещаться не только через стены, но и сквозь потолок между двумя этажами. Загадка решается довольно просто: как только девочка исчезнет в стене, бегите

в дверь с черепами. И если девочка из коридора проскочит сквозь потолок, вернитесь через ту же дверь. Таким образом вы значительно сократите себе путь. Когда девочка-призрак будет поймана, вы получите первый фрагмент картины.

Возвращайтесь в обеденный зал и идите налево. На чердаке вам нужно будет поймать еще нескольких детей, после чего откроется дверь в спальню – и вы сможете взять второй недостающий фрагмент. Когда оба фрагмента будут вставлены в картину, перед вами откроется портал.

Пройдя через него, вы снова окажетесь в особняке Монтфордов – вот только несколько видоизменившемся. Направляйтесь в обеденный зал – там в клетке сидит все та же девочка и снова играет с мишкой. На этот раз вам придется поразгадывать ее загадки. Для начала девчушка попросит вас сделать так, чтобы на небе засияли звезды.

Чтобы выполнить это задание, спускайтесь в подвал и заберите с пола калейдоскоп, предварительно подстрелив двух медведей. Вернувшись к картине в зале, используйте калейдоскоп вместе с фонариком на картине (для этого необходимо дважды нажать кнопку «квадрат»). Первая задача решена.

Теперь девочка попросит узнать дату ее гибели. Что ж, поднимайтесь на чердак. Просмотрите все слайды в проекторе, на одном из них будет число 11. Затем посветите фонариком на стоящую на столе лампу. Так вы узнаете еще одно число – 87. В этот момент в комнате появятся медведи, убив которых вы получите фиолетовую линзу для фонаря. Посветив ею на стену, вы узнаете и последнее число – 10. Теперь вам известна дата смерти девочки – 10 ноября 1987 года. Возвращайтесь в зал. Выбравшись из клетки, девочка превратится в медведя. Отловив его, вы окончательно избавитесь от призрака и получите для Астрал новую способность – «Переход».

Поднимайтесь наверх и призывайте Астрал. Сквозь зеленое пятно та должна подняться на чердак и, нажав кнопку на стене, открыть для Лазаря дверь. После чего наш герой уже сам поднимется на чердак и освободит девочку, запертую в спальне.

Бегите теперь вслед за девочкой к картине и проходите сквозь портал. После короткой сценки, повествующей о поимке мадам де Монтфорд, снова следуйте за девочкой. Добравшись до того места, где крокодил ломает мост, возвращайтесь немного назад. Забирайтесь по лестнице на крышу сарая и скользите по проводу на другой берег. Здесь вам и предстоит сразиться с боссом.

Тактика

Уворачиваясь, стреляйте крокодилу исключительно в живот – до тех пор пока он не выплюнет самого де Монтфорда. При этом крокодил будет цепко держаться за руку хозяина особняка. Не тратьте напрасно патроны – они не окажут никакого эффекта. Бегите к домикам. Как только вы остановитесь у боковой стены какого-либо из домов, де Монтфорд нанесет удар и разрушит здание. Когда все строения будут разрушены, вы сможете переправиться с девочкой в лодке на другой остров. Не спешите радоваться – монстр уже поджидает вас на старом кладбище.

Итак, сначала держитесь около центральной статуи – когда де Монтфорд разрушит ее, крокодил отцепится от его руки, и они начнут атаковать друг друга. Ваша цель: находиться как можно ближе к де Монтфорду. Таким образом крокодил не будет обращать на вас практически никакого внимания, сосредоточившись на главном враге. Когда противники достаточно ослабят друг друга, вы сможете запросто поймать их ловушкой и с чувством выполненного долга вернуться в лабораторию.

Новое здание школы (The New School)

В лаборатории возьмите гранатомет и направляйтесь в вестибюль школы. В дальнем правом (если стоять лицом к лестнице) углу есть заваленная дверь. Выстрелив из гранатомета, вы ликвидируете завал и попадете в новый корпус школы. Бегите прямо по коридору, пока не увидите Стил, запертую в школьном театре. Напротив – вход в библиотеку. Однако, зайдя туда, вы убедитесь, что подняться вверх по лестнице не можете, так как при вашем приближении ступеньки начинают взлетать в воздух сами по себе. Делать нам пока здесь нечего, поэтому возвращаемся к входной двери. Возле нее сворачиваем направо и заходим в исследовательское крыло здания. Здесь нам предстоит отловить «полтергейстов» в пяти пронумерованных лабораториях.

Полтергейсты невидимы – пока не попадут в дым или под воду. Поэтому, входя в каждую из лабораторий, необходимо включить вентилятор, замкнуть телевизор в раковине с водой, взорвать канистру, выбить выстрелом распылитель на потолке и т.д. После того как все полтергейсты будут пойманы, Астрал получит новую способность – «Телекинез» – и сможет расчищать завалы.

Следуйте в коридор и бегите в дальнюю дверь, где находится портал и, справа, завален проход. Расчистив его, вы окажетесь в разрушенном крыле школы. В конце этого помещения вы получите дымовые гранаты (запас которых бесконечен).

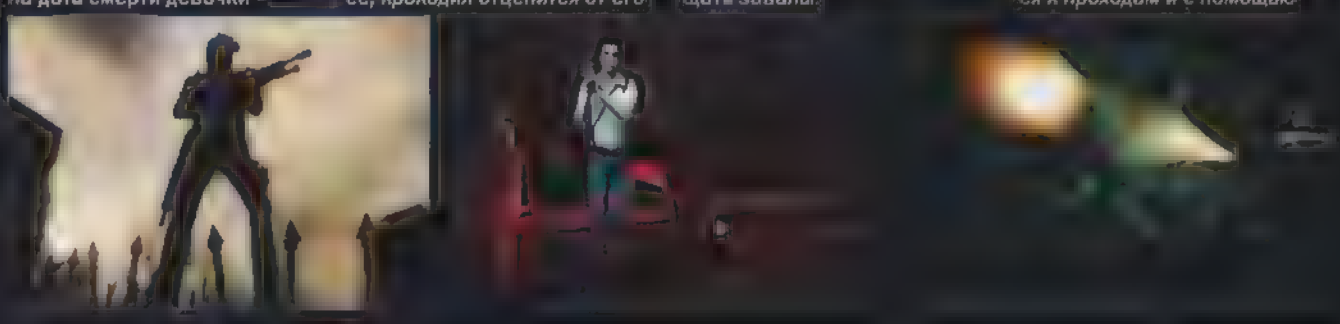
Теперь следуйте в библиотеку. Забросав помещение дымовыми гранатами, вы без труда обнаружите и поймаете полтергейста. После чего лестница будет восстановлена – и вы сможете познакомиться с призраком библиотекаря, который поручит вам найти две книги. Первую вы найдете на полу второго этажа. Взяв ее, выходите на улицу через расположенный рядом запасной выход. Вторая книга – в школьном автобусе, припаркованном в конце автостоянки. Взяв оба тома, возвращайтесь в школу, покажите их библиотекарю, а затем вставьте в специальные подставки, которые находятся на втором этаже. Наградой станут два коротких путешествия в замок Хоксмура.

Вернувшись в библиотеку, спускайтесь на первый этаж и идите в здание школьного театра, где вас уже поджидает сам Хоксмур.

Тактика

Хоксмур разыгрывает «спектакль», в ходе которого вызывает призраков. С ними-то вам и предстоит сражаться. По сторонам сцены – два прохода с лестницами, ведущими наверх. Сверху оба прохода связаны мостом.

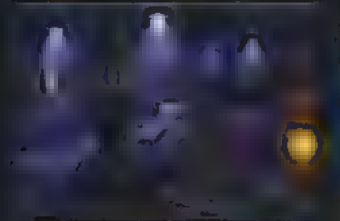
Итак, черных призраков удобнее всего убить выстрелами сверху, перемещаясь по мосту между двумя проходами. Чтобы поймать полтергейстов, необходимо выйти в зал, выстрелить несколькими дымовыми шашками, затем вернуться к проходам и с помощью



помпового ружья и ловушки окончательно с ними разделаться. Как только вы отобьете две атаки, миссия будет выполнена и Лазарь вернется в лабораторию.

Корабль-призрак (The Ghost Ship)

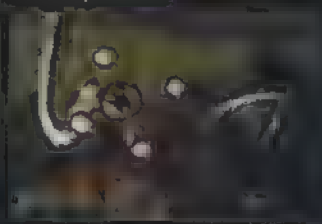
Оказавшись в грузовом трюме, спускайтесь по лестнице, забирайтесь в танк и выстрелом расчищайте путь к двери.



В следующем отсеке вам предстоит проделать то же самое, но танк сначала нужно зарядить – снаряды находятся в кузове грузовика справа. Разделавшись с отрядом пехотинцев, переходите в следующий отсек, где, помимо пехоты, вас встретит еще и пулеметчик. Чтобы поймать этого монстра, подстрелите сначала сидящего у него на руках карлика (*на рисунке отмечен красным*).

Далее подымитесь на лифте в морозильную камеру и, выстрелив в рычаг на стене, откройте дверь в следующий отсек. Подойдя к третьей камере, необходимо будет призвать Астрал и при помощи ее способности «Телекинез» убрать завал.

Бегите налево до конца коридора, затем сверните налево еще раз и, пройдя кухню, поднимитесь на среднюю палубу. Отсюда по металлической лестнице справа следуйте на верхнюю палубу, а затем к носу корабля. Здесь Лазарь спрыгивает через разбитое окно вниз – в каюту капитана, где и знакомится с полковником Фортеском.



После непродолжительного разговора спускайтесь вниз по лестнице, заходите в ближайшую каюту, занятую щупальцами и взрывайте детонатор. Так вы и от щупалец избавитесь, и проход с другой стороны коридора откроете.

Снова взрывайте детонатор, а затем бегите по коридору направо. Зайдя в правую каюту, возьмите в дальнем ее углу динамит. Возвращайтесь теперь к детонатору, установите динамит и взорвите его. После взрыва в полу образуется дыра, в которую вам и придется спуститься. На месте необходимо осмотреть все каюты и собрать четыре единицы динамита. Как справитесь с этим заданием, следуйте к порталу – в дальний конец левого коридора.

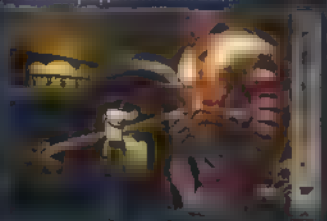
Призвав Астрал, пролетите через вентиляционную шахту в бальный зал и расчистите завал у двери на втором ярусе. После чего заходите – уже в облике Лазаря – в бальный зал, устанавливайте все четыре динамита и при помощи детонатора, расположенного внизу за лестницей, взорвите их. Взрыв избавит помещение от щупалец и откроет главную дверь. Воспользовавшись ею, покиньте бальный зал, а затем поднимитесь по лестнице – миновав несколько отсеков, вы окажетесь в трюмах.

Спускайтесь вниз и приводите в действие детонатор. В результате будет получен доступ к отсеку с порталом. Призвав Астрал, летите под воду, оказавшись внутри коридора. Плывите налево, затем направо, возле отсека с насосом сверните в тупик слева и поднимайтесь вверх через разлом в полу. В верхнем отсеке, используя способность «Материализация», поверните рычаг и спускайтесь в нижний отсек. И, наконец, с помощью способности «Телекинез», расчистите заваленную дверь.

Теперь, когда вода откачана, спускайтесь, вновь приняв облик Лазаря, по лестнице и следуйте по коридору в отсек с люком в полу. Повернув вентиль, открывайте люк и спускайтесь в машинное отделение, а затем в поршневой отсек.

Поднявшись наверх, вы снова встретитесь с полковником Фортеском. Ваша задача: отвлекать внимание щупалец, пока полковник будет закладывать взрывчатку. Затем идите вниз и приводите в действие детонатор. После небольшого ролика поднимайтесь по лестнице и в третьем по счету отсеке освобождайте прикованного к стене механика.

Возвращайтесь в машинное отделение, заходите в дверь на противоположной стороне и, спустившись по двум лестницам, призывайте Астрал. Она должна освободить второго механика, прикованного к стене в дальнем правом углу затопленного отсека. Переправляйтесь теперь по узкому мостику в поршневой отсек, подберите с пола кинжал Посейдона и освободите третьего механика. В этот момент Кракен очнется от сна – и вам предстоит битва.



Тактика

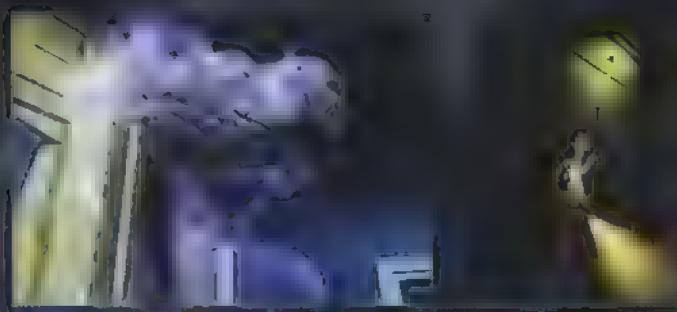
Первым делом необходимо подстрелить ржавый снаряд, который полковник Фортеск загоняет в монстра, – тогда Кракен выпустит одну душу. Враг будет повержен, как только вам удастся заполучить три души.

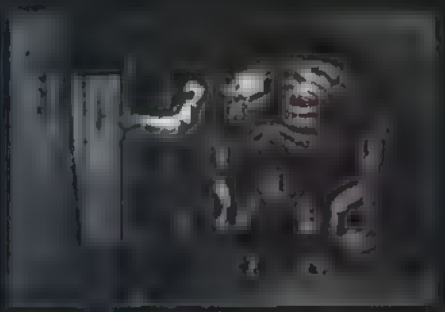
Остров-тюрьма (The Prison Island)

От пристани бегите по мосту налево, затем поднимайтесь по лестнице и входите в дверь. Следуйте через здание во двор. Убив всех охранников, вы получите для Астрал новую способность – «Вселение».

Зайдя в церковь, вы сможете найти новое оружие – энергетическое лассо. Покинув помещение, бегите налево, спускайтесь в коллектор и направляйтесь к очистным сооружениям. Пройдя через первый отсек, спускайтесь вниз по лестнице, затем, пройдя по воде, поднимитесь по другой лестнице во второй отсек. У нужного вам выхода лестница отсутствует, поэтому бегите направо и через портал призовите Астрал. Теперь можете лететь наверх – туда, где находятся три кольца с рельсами, по которым движется вагонетка. Ваша задача: столкнуть ее вниз. Для этого нужно, используя способность «Телекинез», на всех кольцах разогнуть рельсы (подсвечиваются белым) и повернуть рычаги. После чего Астрал необходимо вселиться в рабочего и заставить того бурить стену. В конце концов вагонетка упадет прямо возле входа, к которому Лазарь не мог добраться и сможет заменить ему лестницу.

Из комнаты поднимитесь на лифте и, уворачиваясь от маховиков и струй пара, пройдите в душевую. Выйти отсюда можно, нажав светя-



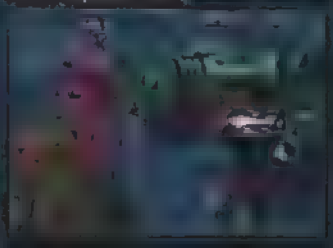


щуюся кнопку на верхнем ярусе. Попав в лазарет, убейте хирурга и охранников и выходите в тюремный двор.

Пройдя в здание тюрьмы, сверните направо по коридору. Оказавшись в комнате свиданий, поочередно ответьте на три телефонных звонка. В итоге призрак оставит за стеклом розу, которая для вас пока недоступна. Бегите в коридор и через портал призовите Астрал. Пролетев через дыру в полу, она должна вселиться в охранника и нажать кнопку, открывающую одну из железных дверей. Следуйте туда и вселитесь в огромного монстра. С его помощью проломите все потрескавшиеся участки стен. Добравшись до комнаты свиданий, разбейте центральное окно – теперь Лазарь может подобрать розу.

Пройдя коридор, нажмите кнопку, отпирающую проход к камерам. Здесь вас ждет очередная головоломка. Зайдите в камеру с вазой и вставьте в нее розу. Так вы перенесетесь в дом Фрэнка Агглина – убийцы, казненного на электрическом стуле. В спальне возьмите фотографию семьи – ее необходимо вставить в рамку во второй камере.

Возвращайтесь в камеру с розой, заходите через портал в детскую комнату, возьмите плюшевого мишку и отдайте его плачущей девочке (вторая камера). В качестве благодарности она даст вам статуэтку невесты. Идите теперь в третью камеру и поставьте статуэтку в домик. После этого Лазарь окажется на электрическом стуле... Вскоре появится призрак Фрэнка, с которым вам предстоит сразиться.



Тактика

Без остановки стреляйте в Фрэнка. Когда он растворится, бегите за профессором Ричмондом в комнату с генераторами. Далее стреляйте по предохранителям – как только все генераторы будут выведены из строя, вы сможете поймать Фрэнка. В противном случае ваши выстрелы не окажут на него никакого действия.

Ричмонд выводит вас на свалку. Пробежав ряд машин, вы должны будете отловить полтергейста. Для того чтобы его увидеть, выстрелите в капот грузовика – повалит дым и призрак обретет очертания.

Чтобы поймать второго полтергейста, сбейте кран на цистерне с водой. Подняв с земли поршень, установите его в блок управления прессом. Подняв пресс, бегите дальше и поймайте третьего призрака с помощью специального бинокля.

Далее вам предстоит сразиться с гигантским железным монстром.

Тактика

Сначала поймайте трех полтергейстов, управляющих монстром. Первый находится в ногах, второй – на плече, а третий – за спиной. Однако монстр так просто не сдастся. Через некоторое время он снова оживет и начнет преследовать вас. Полтергейст сидит на плече машины и хорошо виден только в то время, когда через него проходит луч маяка. После того как вы его поймаете, уровень будет завершен, а вы перенесетесь на военную базу.

Военная база (The Underground Military Facility)

Следуйте за профессором, защищая его и убивая всех встречающихся на пути монстров. Когда достигните грузового склада и отловите всех призраков, взберитесь по ящикам на второй уровень и нажмите кнопку. Активируется дверь, расположенная в дальней части склада и выпускающая на свободу монстра. Разобравшись с призраком, спускайтесь с Ричмондом на лифте.

В этот момент сюжетная линия совершит неожиданный поворот.

Управление переходит к роботу. Не обращая внимания на призраков и не останавливаясь, идите налево по коридору, затем сверните в дверь направо. Следуя по кругу, зайдите в первую дверь справа (лифт), затем идите прямо пока не провалитесь сквозь пол и не окажетесь этажом ниже. Поворачивайтесь вправо и заходите в инкубатор. Покиньте его через правую дальнюю дверь и отправляйтесь налево по коридору. Заходите в открытую дверь справа, где вам предстоит встретиться с профессором. Затем выходите из комнаты и направляйтесь в следующую открытую комнату. Подойдите к монитору слева.

Теперь управление переходит к призраку Лазаря. Летите вверх и проходите через трубу. Выйди в единственную открытую дверь, летите к центральной стеклянной шахте. Двигайтесь по кругу, пока не достигнете вертикальной трубы. Поднимитесь по ней двумя уровнями выше и вновь летите по кругу – пока не увидите трубу, ведущую в экспериментальный отдел. Оттуда летите по вертикальной трубе вниз и вылетайте из инкубатора через разлом. Вы вновь окажетесь в центральной шахте – но уже за пределами трубы. Здесь-то вас и ожидает последний бой.

Тактика

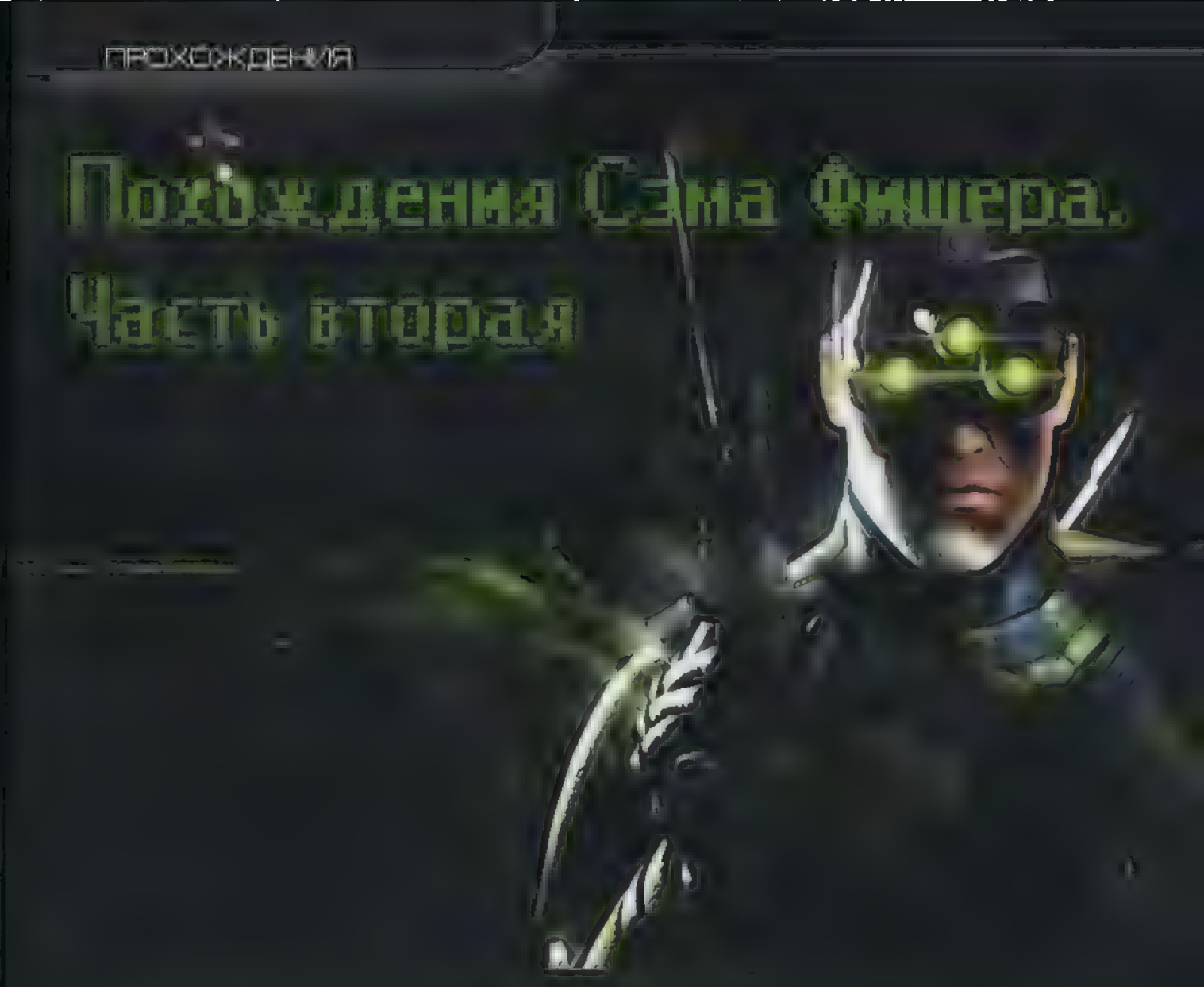
Не тратьте понапрасну патроны, стреляя в рыцаря – он неуязвим. Сосредоточьте лучше все внимание на призраках, которых он призывает (и с которыми вы уже имели дело на протяжении игры). Не останавливайтесь, постоянно двигайтесь по кругу и ловите монстров. Чтобы пополнить жизни, стреляйте в медведей – они оставляют довольно много огненных энергетических сгустков. Когда все мелкие призраки будут пойманы, вы сможете насладиться финальным роликом.

В довершение – для самых немощных – привожу коды Ghost Hunter:

1. **Бессмертие.** В течение трех секунд удерживайте кнопку направления «вправо» вместе с правым аналогом (L3), после чего нажмите кнопку «треугольник».
2. **Максимальный урон врагам.** На протяжении, опять же, трех секунд зажмите и удерживайте кнопку направления «вправо» вместе с правым аналогом (L3), после чего нажмите кнопку «круг».

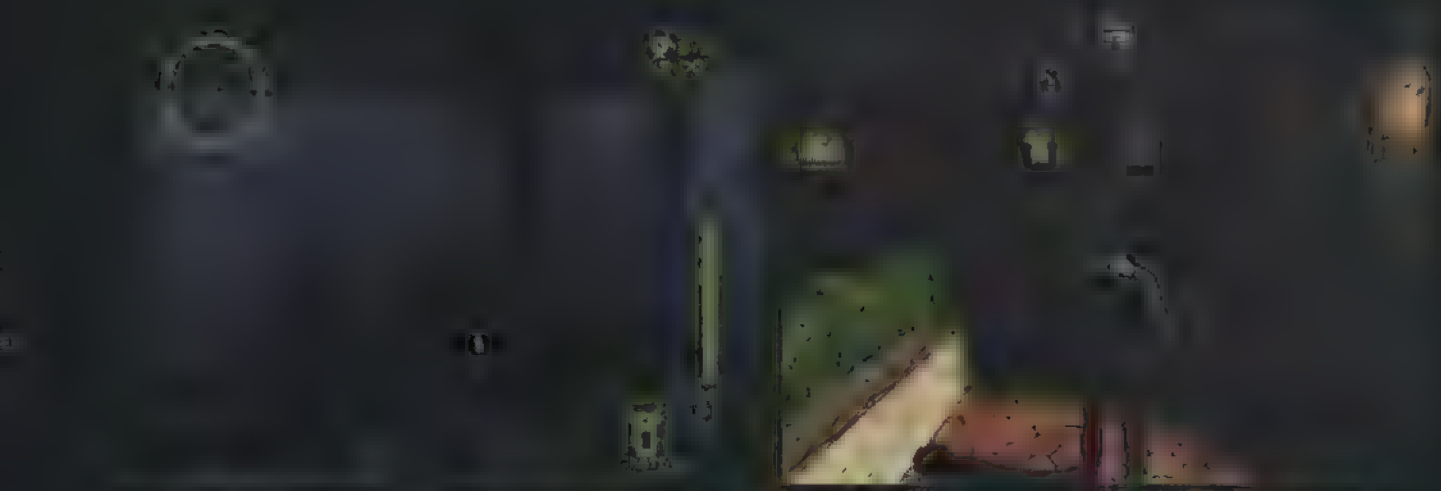
Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

Похождения Сэма Фишера. Часть вторая



Мануал

Splinter Cell: Pandora Tomorrow – игра из разряда стелс-шутеров. И это соответствует действительности на 100%. Высовываться тут не стоит, ходить нужно медленно, не срываясь на бег, а светлых мест избегать. Если видите лампу – то, скорее всего, ее нужно уничтожить (пистолет активируется кнопкой «E»). Под все двери, встречающиеся на пути, не помешает засунуть видеошнурок и посмотреть, что там. Выходя из-за угла, обязательно проверьте – нет ли кого? Сигать с высоты тоже лучше бесшумно – если вы предварительно присядете (кнопка «C»), то звук от приземления будет куда тише. (Кстати, еще один хинт на тему «как снять человека» – чтобы бесшумно убрать караульного или еще кого, вполне сгодится и sticky camera – главное попасть точно



в голову – эффект будет не хуже, чем от шокера).

Дили. Тимор. Посольство

Это уровень для тех ламеров, которые не играли в Splinter Cell или играли, но позабыли, как управлять Сэмом. В принципе, физика «на ощупь» слегка изменилась (хотя на самом деле она изменилась куда сильнее, чем кажется на первый взгляд) – поэтому в первой простой миссии полезно побегать и посмотреть, что, куда, откуда и как.

Итак, бежим туда, куда нам указывают «из Центра», и читаем сообщения.

Идем вперед, залезаем наверх, поднимаемся по лесенке. В принципе, можно пристреляться и побить пару лампочек из пистолета – но пока это не обязательно. Запрыгиваем на канат, спускаемся, запрыгиваем на трубу, поджимаем ноги, переползаем над забором, спрыгиваем. Обходим домик, заходим в дверь, во второй комнате лезем по трубе наверх, проходим и спускаемся в люк, прикрытый решеткой.

Идем по улице, проходим пару домов и упираемся в забор – прижимаемся к нему («Q») и протискиваемся между ним и стеной. Следуя инструкциям, доходим до конца забора, выглядываем за угол и жмем use (<пробел>). Ага. Выходим, подкрадываемся, жмем use, потом выстрел – получи, фашист, по башне! – и идем дальше.

Включаем термовизор (кнопка «3»; кстати, до сих пор можно было идти с прибором ночного видения – включается нажатием на «2») – и вот они, мины. Светятся под землей. Их можно, конечно, и обойти, но можно и пострелять – все равно никто не услышит. За углом еще раз мины – тот же фикус.

Забираемся на ящик, прыгаем с него на карниз, дальше – и вот закуток, откуда вроде бы нет хода. Заходим в узкий проход справа, двойным прыжком поднимаемся повыше. Раскорячившись, поворачиваемся – и запрыгиваем на балкончик слева наверху.

Слушаем трындеж, спускаемся вниз, ползем в канаву, тихо проходим под мостом в траве и выбираемся из канавы. Вообще, можно было бы и посвистеть – по крайней мере, мануал именно тут сообщает, что мы, оказывается, и это умеем, – но лучше не надо.

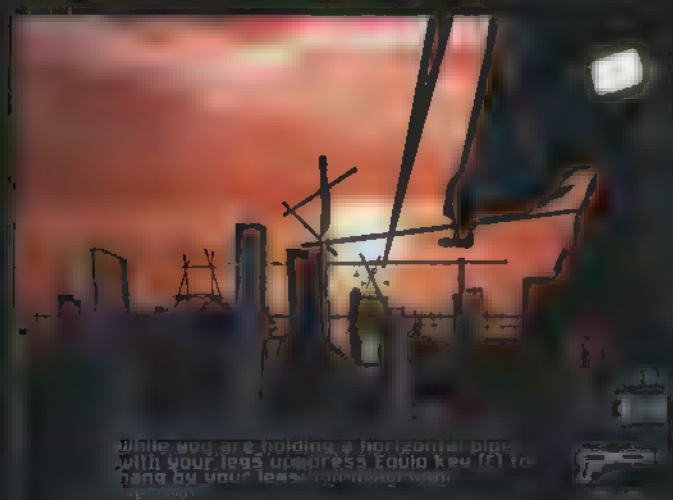
Вылезли, идем вперед. Там сидит чел. Подходим сзади и отрубаем ему голову одним ударом верной катаны!!!

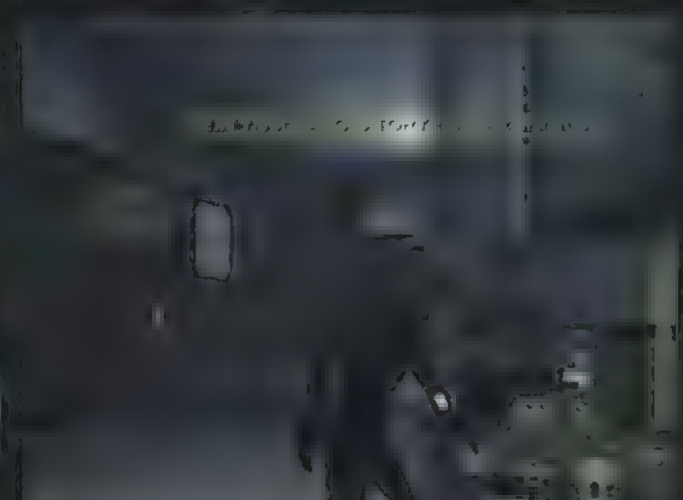
Нет, нельзя – хоть и хочется! Не отрубаем ему ничего, а просто хватаем за шею и, потихоньку отходя в темный угол, начинаем допрос – потом даем парню по кумполу. Тут из дверей выйдет охранник – потупит и пойдет обратно. По трубе лезем на самую верхотуру – и вот оно, искомое посольство!

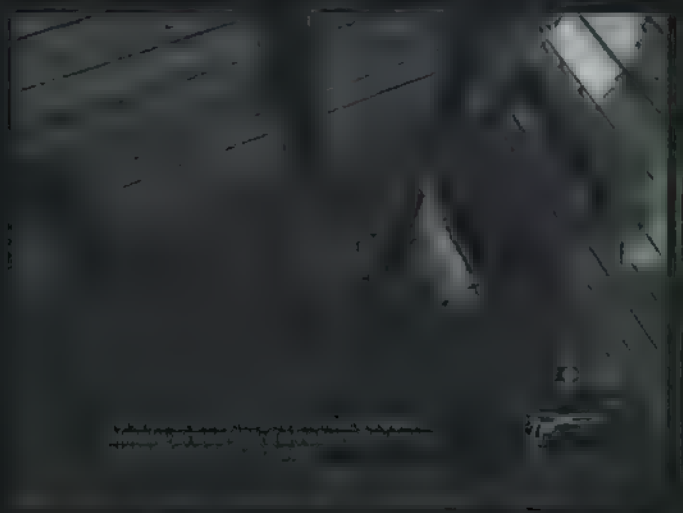
По ремонтным лесам взбираемся на балкончик и, став спиной к стене (чтоб не удобрить землю собственным трупом), идем до угла. Дальше увидим негодяя, дежурящего у окна, – надо пройти так, чтобы он нас даже не заметил.

Ползем вдоль стены до самого оборванного балкона. По трубам взбираемся на соседний балкон и входим в комнаты. Там хватаем террориста и даем ему по затылку. Говорим и получаем задание найти девицу с почти сказочной фамилией – Карлтсон.

Выходим в правую дверь, идем по коридору до балкона. Там стоит злобный тип, которому тут же достается по голове. Заходим в ближайшее помещение, проходим его и по коридору выходим к лестнице, ведущей вниз. Там будет сразу три охранника – их нужно вы-







манить (вот тут-то и пригодится умение свистеть – кнопка «V»). Бьем всех по башке. Идем дальше и через коридор выходим во двор.

Во дворе смотрим кино, из которого становится ясно, что тюремщик переводчицы ждет нас с прибором ночного видения. Готовые к такому обороту, идем по самому светлому месту – то есть прямо в лучах прожектора. Заходим в правую дверь, где на самой верхотуре натыкаемся на охранника, которого (уже традиционно) бьем по башке.

Вот она, Карлтсон. Она переводит все, что нам надо, – и мы прозреваем: пора в Париж! Тут нам наконец-то разрешается убивать всех и вся. Нет, разумеется, только не Карлтсон! Лучше выйдем и поубиваем врагов.

Открываем окно, выбираемся наружу и по трубе сползаем вниз. Немного пройдя по двору, находим вышку – и сторожевого возле нее. Вот она, наша мишень! Но сначала нужно залезть на вышки и повырубать рубильники прожекторов. Уходя, гасим всех. (Наконец-то стрельба по движущимся мишеням!)

Проходим к причалу и лезем в лодку. На ней мы явно поплывем в Париж.

Франция, Париж. Лаборатория Солнье

Предчувствия нас не обманули – мы таки в Париже! Оказывается,

В миссиях возможно три уровня тревоги.

Через туннель метро пробираемся в лаборатории. Осторожно – впереди охранники, оставленные наемниками! Поэтому расстреливаем лампочки и выглядываем за угол – там ходит враг. Как только он подойдет, дайте ему в репу и спрячьте тело. Кстати, тела прятать нужно всегда! Причем чем дальше спрячешь – тем лучше. В миссиях игры предусматривается три уровня тревоги. После первой враги одевают бронежилеты, после второй – шлемы, а уж после третей – всё, Сэм, тебе платят за невидимость, а миссия провалена.

Оставив тело отдыхать в темном углу, лезем на поезд и лупим по фонарям. Через люк забираемся внутрь вагона. Вскорости нашему взору предстанет два охранника. Осторожно снимаем их, прячем тела и идем в туннель. Впереди огонь – но ничего, расстреливаем вентили на трубах под потолком, и вода потушит пожар.

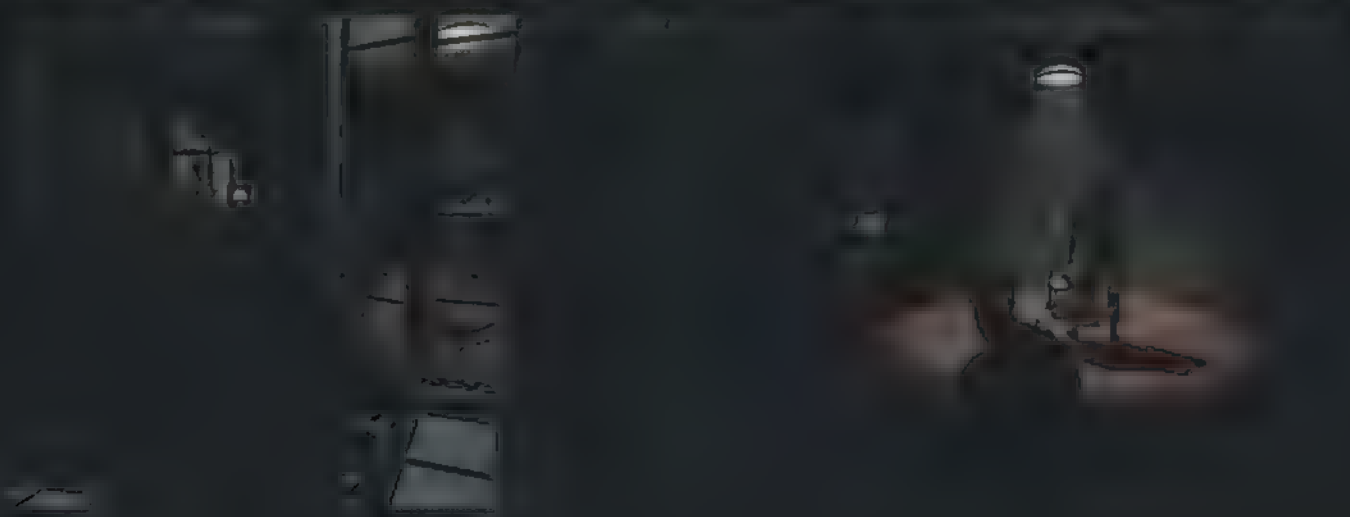
Обновляется миссия – нажимаем F1 – да, нужно найти терминал. Идем дальше – в помещении тыняется враг, бьем его по башке и... догадайтесь! – прячем тело.

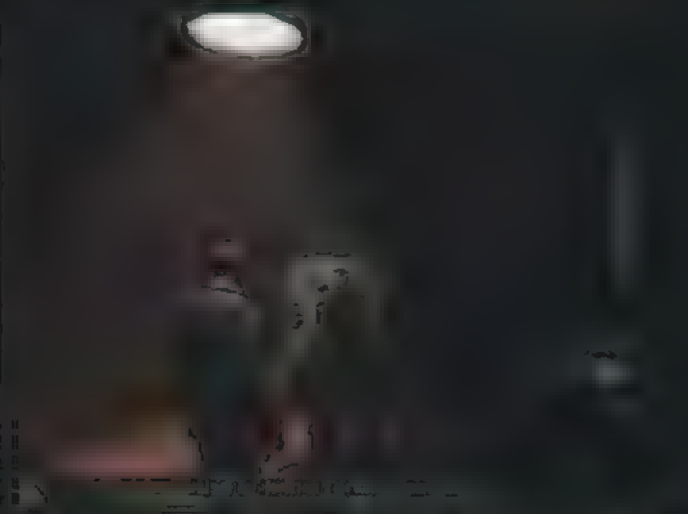
В следующей комнате два типа – хватаем того, что стоит, отводим в уголок и бьем по башке. Теперь можно дать по куполу и второму. Выходим в коридор – и при помощи отмычки (а также кнопок W, A, S, D) вскрываем замок. Находим аптечку, которая, если мы все делали правильно, нам не понадобится.

Открываем дверь – в соседнем помещении сидит три типа. Свистим, прыгаем – они шустрят прямо к нам. Прячемся в правом углу комнаты, и ждем пока один из типов не уйдет. Двух оставшихся тихонько валим и прячем трупы. Выходим к третьему – и, постреляв предварительно по лампам, добиваем и его.

Кстати, если, используя пистолет, нажать <Tab>, получим лазерный прицел. Эта красная точка будет прекрасно видна и врагам – так что, стоит только хорошенько прицелиться, как наемники Садоно заволнуются и начнут поиски вашего продвинутого пистолета – ну, и вас заодно.

Итак, завалив троих противников, идем налево, к две-





ри в следующее помещение. Сразу после ее открытия валим того из врагов, который портит компы слева, чтоб он не успел расстрелять нужный нам терминал. Потом валим и второго. Дальше можно сделать очень красиво: пройти по коридору, найти комнату с боеприпасами и закрытую дверь (там бомба, о которой мы узнаем через минуту☺) – поставить возле нее мину и только потом идти юзать комп. Враги начинают бежать с той стороны, где мина, – и взрываются.

Идем к той же двери – оказывается это бойлерная – вскрываем ее, обезвреживаем бомбу (все это нужно успеть за полторы минуты). Теперь идем до конца коридора.

По лестнице подымаемся вверх – вплоть до датчика движения (красная лампочка). Мимо проходим очень медленно – это вам не Quake III.

Вскрываем дверь наверху. Сидим ждем, пока все охранники не уйдут. Далее снимаем первого и подбираем боеприпасы в комнате слева. Выходим из комнаты и идем по коридору – снова красный глазок датчика движения. Идем как можно медленней.

Доходим до комнаты, где трется два врага. Возвращаемся к двойным дверям и вскрываем их. Пройдя двери, видим вход слева – нам туда.

Пистолетом сносим все лампы, ждем, пока охранник не уйдет, и юзаем комп слева. Узнаем код – 2457. Вводим его на консоли возле двери за залом с компами (кстати, за кодами теперь не нужно лазить в заметки – они всплывают сами, стоит только начать взаимодействие с соответствующей дверью).

Входим, вырубаем свет и ждем, пока придет тот разнесчастный охранник, которому суждено быть заваленным ударом по дыне. Собираем все обмундирование на столе и идем в коридор, где снова нарываемся на красный глазок датчика движения.

Далее на лестнице находим камеру, которую расстреливаем, и мину, которую подбираем. Поднявшись на самый верх, разносим все, что светится, и вскрываем двери. Ждем, пока один из охранников не уйдет, и валим второго знакомым приемом. Прячем бесчувственное тело и валим второго (который на самом деле первый) – прячем и его. Юзаем комп – узнаем код (7562).

Входим в комнату, жмем Э – ура-ура, можно добраться до этой долбаной пушки, вырубить ее и охранника. Вскрываем дверь, идем дальше – через мостик.

Свистим, шумим, валим по очереди двух подошедших врагов. Идем дальше – аптечка и мина. Входим в лабораторию, по шкафу лезем в вентиляционную шахту, проползаем – внизу идет стрельба. Бросаем гранату, стреляем – идем налево, где и вылезаем из шахты.

Говорим с подстреленным, забираем у него телефон. Ура, у нас есть фотка Mortified Penguin! После трындежа с Центром, опять забираемся в вентиляционную шахту. Ползем вперед и налево.

Все, конец второй серии.

Франция. Поезд Париж-Ницца

Эта миссия известна нам еще по демо-версии – и, как оказалось, в игре она точно такая же. Только теперь выясняется, что ищем мы знакомого нам Пингвина – так что все разговоры с Центром теперь понятны.

Как вы понимаете, практически весь поезд – это гражданские лица, и поэтому убивать их нельзя. А жаль...

Слазим с крыши (в люк или в конце вагона) и идем в следующий вагон. Когда охранник подойдет к нам, бьем бедолагу по темечку. Предварительно допросив, конечно.

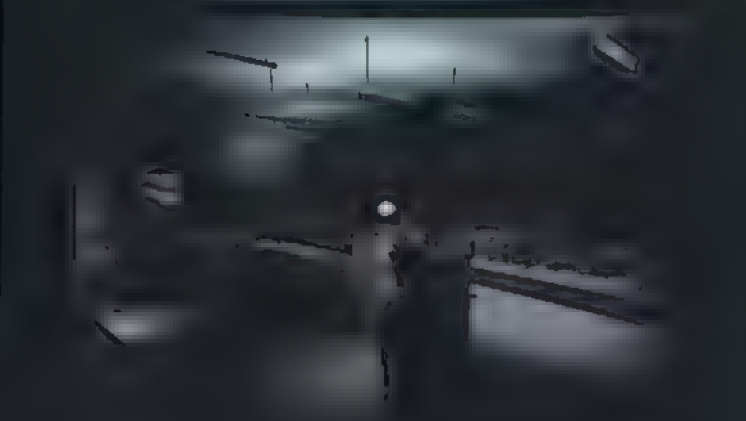
В закрытом решеткой отсеке открываем люк в полу, спускаемся под вагон и ползем до следующего люка. Когда из тамбура уйдет чел, забираемся в вагон. Бьем лампочку, подходим к консоли и выключаем замки на всех дверях.

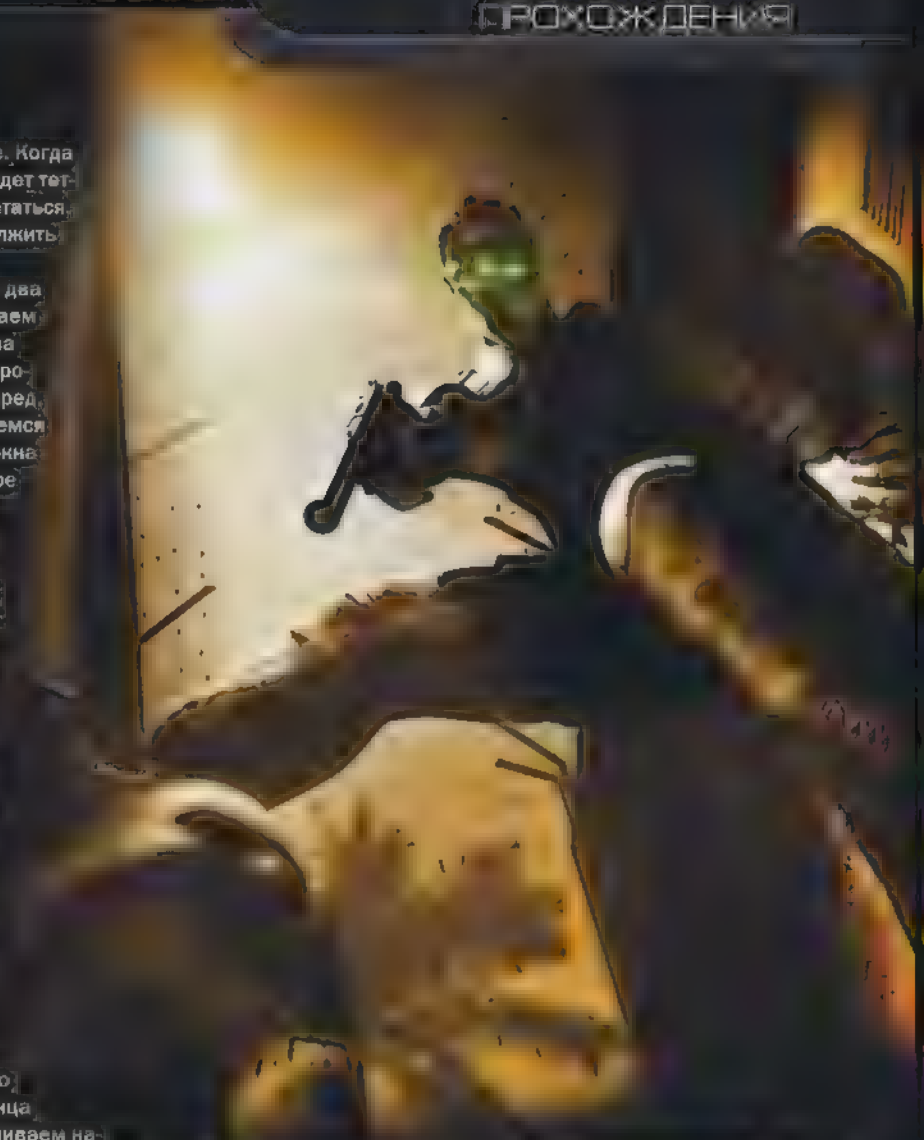
Теперь выходим в коридор, вырубаем там свет и идем в тамбур к дверям. Открываем их и вылезаем наружу. По карнизу лезем до соседнего вагона. Входим в него и перебираемся в следующий. Ждем, пока проводник уйдет, и быстро, чтоб не попалили, проходим открытую дверь.

Заходим к проводнику в туалет, выходим, идем в третье купе (первые два можно пройти при помощи SWAT Turn: прижимаемся к стене (<Q>), а затем – «пробел» – и дверной проем мы уже «проскочили» – вот он, спящий Пингвин. У него и правда нет ноги – убедиться в этом можно при помощи термовидения (кнопка «3»).

Как только хозяин купе выйдет поговорить по телефону, быстро юзаем ноутбук на столе и ломимся за «пингвином» Сотом.

Входим в вагон-ресторан, стоя в тени возле двери или за стойкой бара, подслушиваем разговор. После того как Сот с сопровождающим уйдет, обезвреживаем оставшегося типа. Выбегаем в следующий





вагон и по лестнице взбираемся на крышу.

Бежим вперед к веревке – вас, конечно, изранят, но не убьют.

Израиль. Иерусалим

Этот «тихушный» уровень (по крайней мере, первую его часть) можно пройти, абсолютно никого не побеспокоив – это уж как кому нравится.

Поднимаемся по лестнице. Заходим за угол и прячемся, пока полицейский не встанет к нам спиной. Идем налево, быстро проходим мимо двери, подходим к полицейскому и бьем его по башке. Идем дальше через проход. Полисмена шарашим в тунеле, а вот мужиков придется обойти стороной – позади скамеек.

Идем дальше, поднимаемся по трубе слева, в углу, после чего, поднявшись, съезжаем по веревке до самого конца и спрыгиваем (если забыли – кнопка «С»). Выходим во двор и идем по левой стороне, до тех пор пока не увидим мужика. Бьем по башке и его и спускаемся вниз по лестнице. Там два каких-то бандита достают продавца – один даже схватил его. Второго в это время можно двинуть по балде, а после и первого аккуратно вальнуть из пистолета.

Забираем пушку и идем за продавцом. В конце маршрута стоит посмотреть по сторонам – тут валяется куча полезного шмотья.

Выходим на улицу – там двое полицейских. Аккуратно и по очереди снимаем их и идем дальше. Когда навстречу выйдет тетка, нужно спрятаться, а затем продолжить маршрут.

Тут появятся два бойца – залезаем по трубе справа и по карнизу продвигаемся вперед, пока не доберемся до открытого окна снизу, в которое и спустимся. Через окно в комнате видим в доме напротив человека, который смотрит в нашу сторону. Ждем, пока он отвернется, а после этого быстро через окошко выбираемся во двор. Тут осторожно – по улице ходит караул. Аккуратно проходим мимо и, дойдя до конца улочки, сворачиваем налево, где опять и снова поднимаемся по трубе.

По карнизу идем до лесов и по веревке перебираемся на противоположную сторону. Там спускаемся вниз, где и встречаемся с нашей целью, которую зовут Далия.

Как можно незаметней, прячась в тени, идем за нашей проводницей. Как дойдем до рынка, придется обезвредить охранника: заходим в узкую улочку, делаем дабл-джамп (<shift> и еще раз <shift>) и шумим – охранник заходит в улочку, а мы валимся на него.

В другом переулке молятся два типа. Применяем SWAT Turn и легко проскакиваем их.

Теперь склады. Наша спутница говорит, что можно пройти по крышам. Действуем согласно ее словам, обходим здание на площади справа, ждем, пока уйдет караульный, по трубе залезаем внутрь и за спиной двух мужиков тихо проходим к окну. Вылезаем, по карнизу крадемся до самого забора, а дальше цепляем веревку за трубу и сползаем вниз. Вот она – наша старая знако-

мая. Идем с ней, пока она не остановится – это значит, что можно собирать сюрпризы в этом здании.

Идем налево и шарим по всем углам на всех этажах дома, после чего можно и к Далии возвращаться. А вот в лифте ее придется убить – стреляем сходу в голову и готовимся к схватке – когда лифт остановится, придется завалить еще пару-тройку врагов. Можно, конечно, поджентльменствовать и оставить Далию в живых – чтобы впоследствии горько пожалеть об этом. В благодарность эта тетка натравит на вас интересных мужчин с оптическими прицелами. Как говорится, любишь меня – люби и моих снайперов, а также страшно нелинейных разработчиков.

Итак, после того как с сирийцами у лифта будет покончено, идем дальше и делаем что хотим – вот она, радость для любителей пострелять! Наша задача – найти ND133, образец которого находится в лаборатории, охраняемой толпой народа. Народ этот можно валить всеми доступными средствами, ограничиваясь только размахом собственной фантазии.

Отведя душу, направляемся к лифту и из этого чудного подвала поднимаемся к прозе жизни – снова по-тихому снимаем охранника. Затем бесшумно продвигаемся по правой стороне – до тех пор пока не увидим трех бойцов. Два из них (те, что стоят спиной) нам не интересны, а вот третий вполне может попалить Сэма. Так что, как только этот третий отвернется, ныряем за угол и идем прямо.

Индонезия. Лагерь Кандинг

Идем вперед – натыкаемся на Шетланда. Ля-ля тополя... Миссия началась.

Бабочкой летим по веревке, идем к шалашикам. Возле них два караульных – один сидит, второй ходит. Того, что сидит, валим и прячем, после чего можно снять/спрятать и второго. Прячемся за грузовичок. Оттуда имеем удовольствие понаблюдать, как охранник подорвется на растяжке. Это нам и сигнал, и предупреждение: можно начинать двигаться, но осторожно – та растяжка была не последней.

Спрячемся за пальмой, снимем первого охранника, пройдем дальше. Спрячемся в кустах, снимем второго охранника. Двигаемся вперед – вплоть до здания, похожего на ангар. Да это и есть ангар! Его охраняет два человека. По очереди снимаем их (как бог на душу положит). Минируем самолет, после чего покидаем ангар (если, конечно, нет желания завалить еще одного охранника, который наведается к нам буквально через пару секунд после минирования).

Идем к воротам, высвистываем первого охранника, бьем, прячем. Подходим к будке, хватаем охранника – расправляемся с ним по уже накатанному алгоритму, то есть бьем/прячем. В будке – рубильник, открывающий шлагбаум. Юзаем его.

Идем дальше, пока не увидим караульного с доберманом. Прячемся за куском железа слева, после чего пристреливаем собаку, а потом и мужика. Идем дальше – там три охранника. Один – на вышке, второй скоро уйдет, а третий курсирует по территории. Снимаем его, когда он того не ждет. Потом можем навестить и того охранника, которому вздумалось поспать. Снимаем наемника, оставшегося на вышке, залезаем туда и по веревке съезжаем вниз.

Ждем, пока наша цель (Садоно) поговорит и уйдет. Прячемся справа, снимаем охранника, прячем тело. Заходим в домик, подбираем боеприпасы. Выходим – справа.

на балконе, еще один охранник. Снимаем его шокером и пробираемся под балконом. Слушаем инструкции Ламберта.

Заходим в открытую дверь и прячемся. Садоно придет, поговорит и уйдет. Снимаем охранника, тыняющегося возле здания, прячем тело и заходим внутрь – там еще один охранник, снимаем и его. Спрячем тело и пошарим по окрестностям – там есть боеприпасы.

Покидаем здание и идем в том направлении, куда убралась наша цель. Справа проулочек – прижимаемся спиной к стене и проходим. Хотя ничего не мешает пройти и более цивилизованным путем – через здание.

С другой стороны обнаружится два охранника. Один из них с собакой. Идем направо и вырубаем свет метким попаданием. Поднимаемся по трубе, после чего тихонько идем по балкону и по ходу колбасим все лампочки. Дойдя до конца, находим нашего Садоно в компании еще нескольких человек – стреляем Sticky camera в их сторону. Настраиваем камеру и подслушиваем пароль – 1492. Спускаемся вниз и снимаем двух мужиков. Заходим в открытую дверь гаража и находим люк. Спускаемся вниз, слушаем радио.

Проходим дальше, разбиваем фонарь и снимаем караул. Идем ко второму охраннику вниз по лестнице, после чего проходим через дверь и снова по лестнице – только вверх, где вырубаем свет и тихонечко крадемся к противоположному концу комнаты, чтоб нас не попалили. Впрочем, в этой лаборатории есть смысл задержаться, чтобы полюбоваться на надписи на стендах – только постарайтесь в этот момент сидеть. Неизвестно ведь, как вы среагируете на приведенную там рецептуру кокаина, где ингредиентами являются – вы сидите? – рыбный суп, борщ и котлеты (нет, ну котлеты, конечно, штука сильная...). Причем написано все это на чистейшем русском языке☺ Не знаю, что это – лень разработчиков или кривые руки локализаторов, – но и доски, и меловые надписи на них – все это внаглую стянуто с mission pack к первому Splinter Cell (русская подлодка).

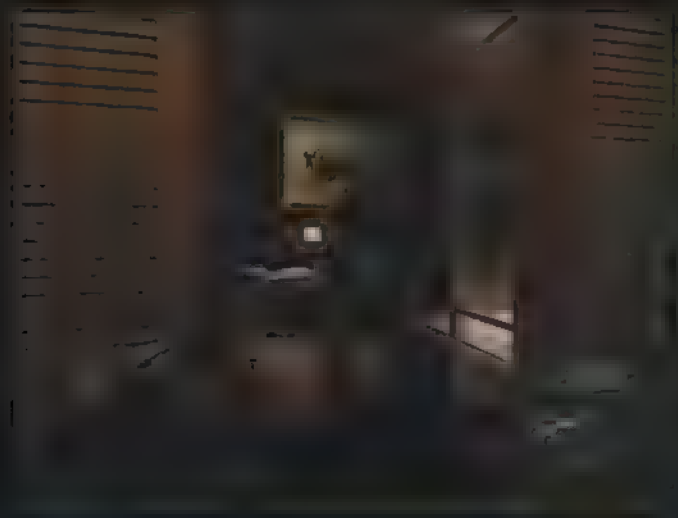
Отходим от шока и направляемся в следующую комнату. Там прячемся возле двери и приманиваем охранника, чтоб по-тихому, без шуму и пыли, снять его. В этой же комнате есть еще один охранник, а рядом с ним нужный нам человек – обезвреживаем первого и слушаем второго.

Идем в дверь – на консоли набираем 0623. Теперь вверх по лестнице, выходим из здания. По трубе слева лезем наверх, проходим по настилу, спускаемся в люк, где по балке ползем до конца (не забудьте нажать «C» – ноги лучше поджать). Снимаем боксера и идем по коридору.

Дожидаемся, пока потемнеет, – наше время пришло. Выходим и идем до турели, в которой зверски отключаем идентификацию «своих». Образовавшиеся тела☺ прячем в подходящие нычки.

Находим виллу нашего врага. Прячемся за бочками слева, зовем охрану, снимаем ее. Тела складываем за те же бочки.

Вот оно – место, где нужно ввести код, который мы подслушали с помощью липкой камеры. На консоли возле двери набираем 1492 и входим. В доме возле стенки напротив двери нажимаем «Q» – и ждем, пока Садоно поболтает по телефону. Когда он уйдет, юзаем его комп, затем выходим обратно в коридор и направляемся к выходу на задний двор. После этого крайне ответственно готовимся (перезаряжаемся, тщательно целимся) и открываем дверь – там кучка врагов. С поднятыми руками ждем, пока не по-



явится Шетланд, после чего подхватываем пушку и валим всех чертей.

Идем к вертолету. Банзай.

Индонезия. Комодо

Чтобы не было проблем с пушкой и снайпером, обходим поле по правой стороне. Доходим до забора и идем в проход рядом с пушкой (осторожно – растяжка!), пока не попадем прямо во двор, где караулят два охранника. Ищем укромное место, свистом выманиваем охранников и по очереди их снимаем.

Движемся вдоль забора, проходим через домик и с помощью шокера снимаем двоих за столом. Идем налево, к ручью, и валим сидящую в клетке собаку (в принципе, можно было бы и воздержаться – но уж больно дурной голос у песика). Под клеткой пробираемся до узкого прохода. Здесь двойным прыжком запрыгиваем наверх.

Снимаем охранника, увлекшегося прогнозом погоды. За шторой обнаруживаем пролом в стене – идем на звук выстрелов. Прячемся за ящиками и ждем, пока охранник уйдет к столу. Подходим к нему, бьем по черепу. Справа была пушка – отключаем и ее.

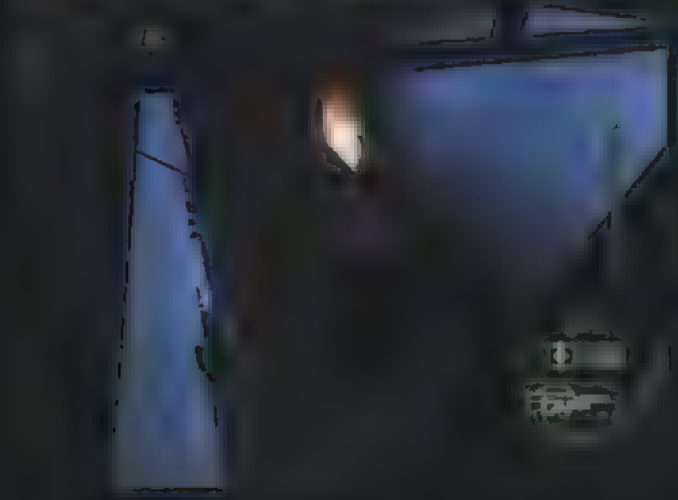
Активируем тепловое видение, после чего становятся заметны лазерные лучи. Изображаем Бритни Спирс в Toxic и лавируем между лучами. В полу виден люк – нам туда.

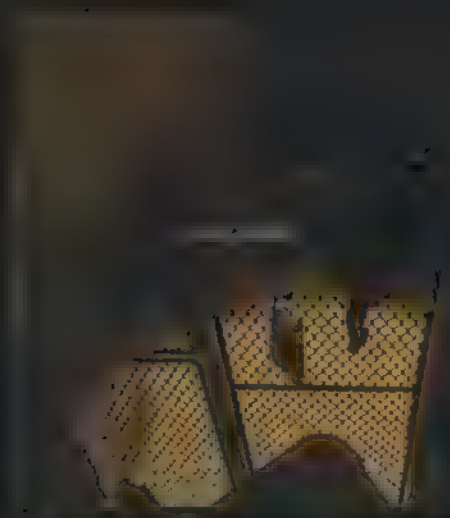
Идем к лифту. Заходим в него, юзаем. Как выйдем, нам направо – там в комнате имеются медикаменты. Видим двух караульных – свистим \ бьем \ идем дальше.

Проходим через двойные двери, со спины подходим к мужику и выжимаем из него сведения. Тащим охранника к пульту и юзаем его, пока не поднимется лодка и он не поговорит по радио. Все, бьем по черепу и выходим.

Открылась дверь справа – нам туда. Поднимаемся по лестнице, стреляем по фонарю и открываем дверь, за которой снова кто-то оказывается. Даем ему в дыню. Идем по трапу к вагончику и валим всех, кто только попадает в поле зрения.

Юзаем вагончик и либо цивилизованно усаживаемся в него и едем как белые люди, либо вспоминаем, что мы все-таки крутые спецагенты: ждем, пока вагончик отъедет, после чего свешиваемся вниз, цепляемся за кабели – и вперед за вагончиком. Спрыгиваем, убиваем оставшихся врагов. Теперь идем к лодке и спускаемся в люк.





Начинается полный stealth. Убивать нельзя ни в коем случае, можно только оглушать – и то тихо. Идем вниз – и вперед: снимаем всех врагов, пока не увидим окошко сканера сетчатки и офицера. Берем этого офицера в захват и... нет, глаз из него вытаскивать не надо, просто подведите человека к сканеру. Все, доступ получен. Бьем мужика по голове и складываем в левом углу.

Идем в дверь, на капитанский мостик. Ждем, пока один мужик уйдет, второго снимаем и подходим к компу справа. Юзаем его. Все, можно уходить (направо по коридору).

Покинув подлодку, ведем себя осторожно. Сначала снимаем охранника в башне и подбираем боеприпасы. Теперь спускаемся вниз, там пережидаем выстрелы, чтобы увидеть врагов. Тут возможно два варианта: или перестрелять всех из темной ячки под лестницей, или снова подняться наверх – и тоже всех пострелять. И в том, и в другом случае палить рекомендуется по бочкам, за которыми, собственно, и прячутся враги (они бы еще за ящиками с динамитом спрятались!).

После зачистки спускаемся в лодку.

Индонезия. Джакарта. Телецентр

Идем вниз по лестнице, привязываем веревку и спускаемся вниз – если сделать это тихо, все обойдется. Забираемся на кирпичную стену, сносим лампу над дверью и по трубе поднимаемся на крышу. Идем вперед, пока слева не увидим еще одну трубу, по которой и поднимаемся выше. По проводу перебираемся на другую сторону, где по выступу идем до конца улицы, а потом по трубе лезем вниз. Там бьем раскачивающийся фонарь и высвистываем охранников, которых затем тихонько снимаем. Вскрываем дверь в магазин (W, A, S, D рулит), проходим его насквозь и выходим наружу, на улицу, где тем временем началась гроза. Осторожно – при включенном ночном видении молнии слепят Сэма. Да и врагам в этот момент он тоже становится виден.

Идем налево, не обращая внимания на охранника, караулящего по правую сторону. Перелезаем запертые ворота, где и обнаруживаем трех охранников. Аккуратно уничтожаем источники света и обходим охрану слева – до тех пор пока не найдем люк в канализацию (возле микроавтобуса). Спускаемся.

Снимаем охранника. В первом слева ответвлении прогуливается еще один – с ним поступаем аналогично (не попадите под камеру). Находим лестницу наверх, поднимаемся.

Тут осмотритесь – повсюду мины. Снимаем снайпера на вышке, уничтожаем мины слева и по освободившемуся проходу бежим к решетке, через которую быстренько переби-

раемся. Можно, конечно, поэкономить патроны и пробраться к решетке, прячась в тени от антенн и ящиков, но это займет гораздо больше времени.

Идем в дверь, там видим троих охранников – один стоит спиной к нам, а двое прохаживаются. Вырубаем свет – они идут узнать, в чем дело. Ну, в принципе, узнают, но уже поздно.

Выходим, идем налево, где машина. Обходим ее и лезем наверх. Подходим к месту, где сам бог велел сделать дабл джамп, и взбираемся на крышу. Вышибаем треснувшее стекло и спускаемся в помещение телецентра. Обнаружившегося там мужика снимаем.

Находим лифт – юзаем его. Выходим и идем налево до угла – за ним караул и пушка. Нет, туда мы пока что не пойдем. Направляемся в двойные двери – и по коридору до поворота. В подходящем для этого месте снова делаем дабл джамп. Забираемся наверх – и вот мы уже в большом концертном зале.

Высвистываем охранников, снимаем их, тела складываем тут же. Слазим вниз, идем за сцену. Находим дверь, просовываем под нее кабель – когда охранник уйдет, идем налево. Там, в комнате, еще один тип. Снимаем его. Идем в смежную студию, говорим с Ингрид.

Теперь вы снова идете к лифту, на котором приехали – возле него засада (если вы, конечно, не зачистили всех, кого только можно, еще до посещения концертного зала).

Сканирование глаза, входите. Дальше ситуация с кучей вариантов. К примеру, когда Ингрид пойдет по правой стороне, можно пойти по левой (не просмотрите лежащие в углу патроны) и подождать, пока охраннику не отдадут по рации приказ схватить Ингрид. Убейте его –

литься в оптику, кстати, можно за благовременно. Второй охранник нападет на вас – убиваем и его, после чего принимаемся за спасение Ингрид. Бросаем гранату и добиваем тех, кто выжил. Говорим с Ингрид и входим в дверь.

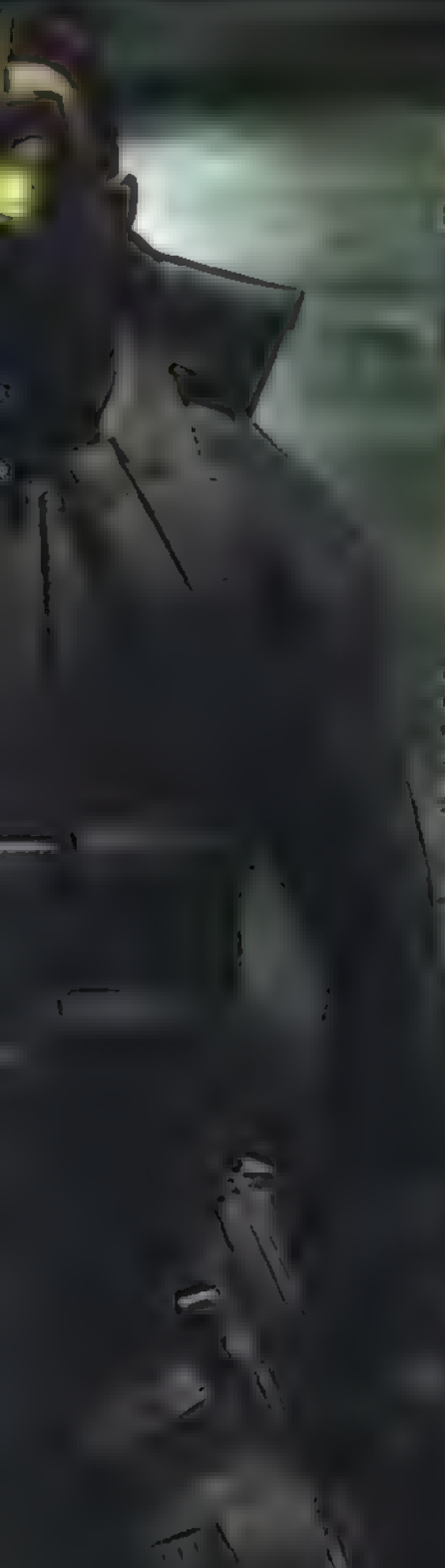
Смотрим за угол – камера. Уничтожаем все лампы, фонари и неоновые трубки, после чего идем к камере и оттуда снимаем двух бандитов. По трубе и карнизу забираемся в вентиляцию и проникаем таким образом в телестудию. Садоно вещает в эфир. Проблема в том, что взять его нужно живым – так что ждем, пока он договорит, отойдет от микрофона и повернется к нам спиной.

Как только Садоно схвачен – тащим его к сканеру, двери открываются. Идем на крышу.

Лос-Анджелес. Аэропорт

Полный стелс. Как только нас увидят – миссии конец. Так что ведем себя очень осторожно. В аэропорту внедрилось много террористов, которых, самой собой, предварительно привили от оспы. Поэтому их видно тепловизором (кнопка «3») – из-за повышенной после прививки температуры они светятся оранжево-красным. Всех террористов нужно убивать – не оглушать, а именно убивать.

Итак, перелезаем через забор и забираемся в фургон подоспевшего грузовика. Тот едет как раз в аэропорт – туда нам и надо.



Включаем «3» – террорист, охранник и собака. Осторожно снимаем собаку. Потом валим террориста. Идем в дверь возле будки, потом в следующую дверь. Дальше нужно клацнуть выключателем слева от двери – уборщица зайдет. Даем ей по голове и ломимся в угловую дверь справа. Там лезем в вентиляционную шахту, по которой продвигаемся немного вперед и спускаемся в ближайшее открытое вентиляционное отверстие и прячемся за коробками.

Смотрим тепловизором: один из двух мужиков – террорист. Он будет ходить туда-сюда, а потом подойдет к вам чуть ли не вплотную – тут за коробками, его можно и убить. Через правый конвейер пробираемся в следующее помещение, ждем, пока не закончится трындеж, и следим за террорами. После того как рабочие успокоятся, свистим. Первый террорист подойдет – валим его.

В этом же зале есть еще один террор – он возле левой стены. Прячемся за ящиками в ближнем левом углу, свистим и этого тоже мочим.

Разбиваем лампу возле лестницы и поднимаемся: два мужика – и один опять террорист. Вырубаем свет и тихо снимаем негодяя.

Выходим из помещения в дверь, забираемся на конвейер слева, прячемся за горой чемоданов и проезжаем. Снова конвейер и открытое окно – через него «шокируем» смотрителя и на всякий случай грохаем лампочку. Сходим с конвейера, подбираем боеприпасы и выходим в дверь. По лестнице поднимаемся наверх.

Там увидим двух говорящих мужиков – ждем, пока они разойдутся. Тут можно догнать террориста и обезвредить его. Теперь подходим к стойке, юзаем комп – код двери 5325. Набираем его на терминале и входим. Устраиваем камере короткое замыкание. Впереди два мужика – один из них террорист. Открываем дверь и, когда террорист окажется поблизости, свистим, выманивая его за дверь, где и валим. Проходим в следующую комнату, ждем, пока народ разойдется. Тихонько проходим спящего и направляемся на балкон.

Спускаемся по эскалатору, предварительно «погасив» лампы. В бинокль смотрим на мужиков внизу (при включенном тепловом видении) – идентифицируем Сота.

Теперь идем к лифтам. Бьем там все светильники и вызываем лифт. Заходим в него, юзаем. Кабина остановится на полпути – выбираемся через люк в потолке. По тросам лезем выше и спрыгиваем на соседний лифт, а оттуда и на пол. Собираем боеприпасы и входим в помещение.

Мы видим трех мужиков красного цвета (по «3»), один из которых готовит бомбу – это Сот и два его боевика.

Предлагаем следующий вариант прохождения этого места: валим в голову наемника, которого увидим первым. Пошел таймер – нам отводится 1 минута на все. Спрыгиваем на первый этаж и валим второго наемника, который как раз направляется к месту гибели напарника. Теперь мчим вниз по лестнице и налево – на другую лестницу. По дороге включаем тепловизор – так, видим врага. Валим его в башку.

В общем-то, все сделано. Осталось только дойти до ND133... Хм... а шансов обезвредить бомбу вроде бы нет...

Смотрим финальный ролик.

Это прохождение отнюдь не единственное возможное. Каждый (или практически каждый) эпизод можно пройти как-то по-другому – и даже по-третьему. Врагов – абсолютно всех и во всех ситуациях – тоже можно снимать по-разному. Это, слава богу, и делает Splinter Cell отличной игрой, которую можно переигрывать по много раз.

Краткая энциклопедия читов

Alien Shooter: Начало вторжения

Просто вводите во время игры:

- *cheate* – завершить уровень;
- *cheath* – получить 1000 здоровья;
- *cheatw* – получить все оружие;
- *cheata* – добавить 1000 патронов к каждому оружию.

В магазине:

- *cheatm* – добавить 50000 денег.

Apache Longbow Assault (Апач 2: Русский синдром)

Коды уровней:

- *JKAMMO*
- *JKGODM*
- *JKMSUC*

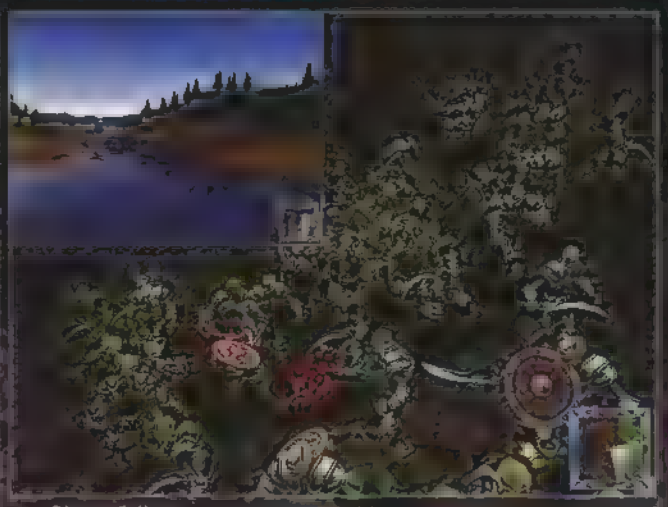
A-10 Cuba!

Включите режим Invincible Aircraft, затем нажмите:

- *<Ctrl+Tab>* – чтобы добавить себе 500 футов высоты;
- *<Ctrl+Tab+S>* – чтобы перейти в режим медленного движения;
- *<Ctrl+Tab+X>* – чтобы включить джойстик.

Battle Mages (Магия войны: Тень повелителя)

- *brainstorm* – вся книга заклинаний;
- *iamgreatcornholio* – опыт;
- *gimmegimmegimm* – золото;
- *arisemywarriors* – дополнительный отряд;
- *perfectwarrior* – чудо отечественной промышленности.



- *ShamefulLoss* – проиграть;
- *EasyWin* – выиграть.

Bad Boys 2

Открыть все. Вводить в стартовом окне (то, которое перед основным меню). Если пароль введен правильно, вы услышите выстрел.

Пробел, направо (D), направо (D), налево (A), налево (A), заменить оружие (Q).

Counter-Strike: Condition Zero

Вызовите консоль (~), после чего вводите следующее:

- *bot_kill* – убить всех ботов.

- *restart* – стартовать карту заново вместе со всеми задачами.

Castle Strike

Во время игры нажмите <Enter> и вводите любой из следующих кодов:

- *therock* – 1000 единиц;
- *ent* – 1000 единиц дерева;
- *gabriel* – 1000 единиц руды;
- *dutyfree* – 1000 единиц золота;
- *itsgoodtobetheking* – 10000 единиц всех ресурсов;
- *keepemcoming* – неуязвимость;
- *enlightenme* – открыть всю карту.

- *iamsolame* – выиграть миссию;
- *blitzkrieg* – выиграть миссию;
- *myhomeismycastle* – установить ограничение по юнитам на максимальное.

Cabela's Dangerous Hunts

Начните игру со следующим ключом – *launcher.exe -cheats*. Во время игры вызывайте консоль (нажатием тильды) и вводите следующие коды (чтобы выйти из консоли, нажмите тильду еще раз):

- *godmode (0/1)* – режим бога;
- *givemoney xxxxx* – получить денег (xxxxx – сумма, на которую вы рассчитываете);
- *noclip (0/1)* – включить NoClip Mode;
- *freezeanimals (0/1)* – «заморозить» всех зверей;
- *makeplayersinvisible (0/1)* – невидимость;
- *animalcamera x* – ракурс на определенное животное (x – номер зверя);
- *unlockallquests* – открыть все квесты;
- *givetime (0/1)* – получить дополнительное время;
- *blindanimals (0/1)* – слепые зверушки;
- *teleportanimalhere* – телепортировать животное в зону непосредственного поражения.

Dead Man's Hand

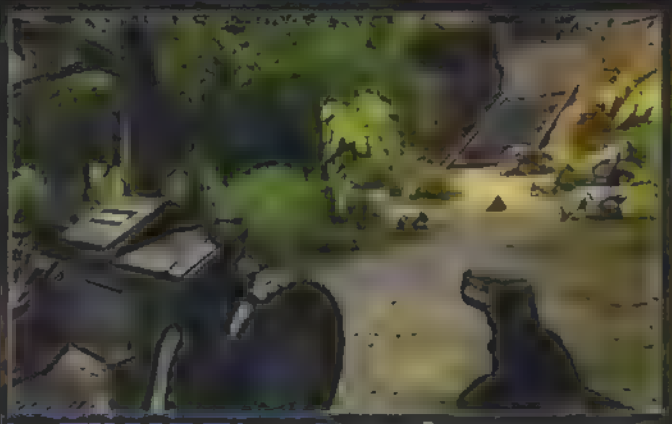
Во время игры нажмите <Esc>, чтобы вызвать меню. Затем воспользуйтесь тильдой, чтобы вызвать консоль. Вводите коды (замечание: вы не увидите того, что набираете, – не пугайтесь и будьте предельно внимательны):

- *god* – режим бога;
- *allweapons* – все оружие;
- *allammo* – вся амуниция;
- *loaded* – зарядить все оружие и амуницию;
- *fly* – режим полетов;
- *walk* – снова вернуться на землю;
- *amphibious* – заделаться ихтиандром;
- *teleport* – телепортироваться в зону, на которую вы смотрите;
- *changesize <#>* – увеличить размер игрока до #;
- *changesize 1* – вернуться к прежним размерам;
- *setspeed <#>* – установить скорость игрока на #;
- *setjumpz <#>* – установить высоту прыжка на #;
- *setgravity <#>* – установить гравитацию на #;
- *slomo n* – замедление;
- *viewself* – установить камеру на вид от третьего лица;
- *invisible* – невидимость;
- *killpawns* – убить всех.

Far Cry

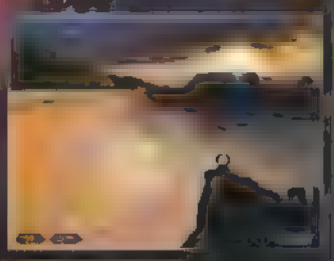
Во время игры нажмите тильду, чтобы вызвать консоль. В появившемся окне вводите коды:

- *god_mode_count=1* – режим бога;
- *give_all_weapons=1* – все оружие;



- *give_all_ammo=1* – вся амуниция;
- *\save_game* – быстрое сохранение игры;

- *\load_game* – быстрая загрузка;
- *\ai_noupdate=1* – тупые враги.



Fast Lanes Bowling (Боулинг Deluxe)

Начните игру как обычно. В процессе создания новых игроков используйте в качестве имен следующие:

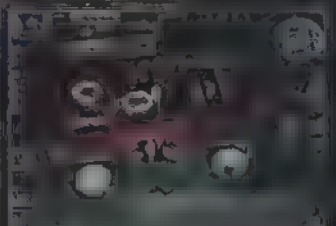
- *!STRIKE!* – включает «автострайк» (просто нажмите <s> во время броска);
- *!LEVELS!* – открывает все уровни.

Gangland

Чтобы вызвать консоль, нажмите во время игры тильду. В появившемся окне вводите:

- *cheat loonies* – вызвать абсолютно безбашенного парня, который стреляет сразу с двух томми-ганов;

- *cheat alienprophets* – обдурить копов;
- *cheat irissuxx* – сообщение «Yeah!»;
- *cheat iwillmakethefamilyrich* – получить одного юриста;
- *cheat youlittlehottieyou* – получить Seductress;
- *cheat pocketsfullofdough* – получить одного бизнесмена;
- *cheat yourliverlandedoverthere* – получить одного парня с базукой;
- *cheat likeatonofbricks* – получить одного бомбмена;
- *cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine* – получить одного вора;



- *cheat thegreatvassilizaitsev* – получить одного снайпера;
- *cheat iknowodintoo* – получить одного ниндзя;
- *cheat kidiseeeverything* – выключить туман войны;
- *cheat wowitsgreattobetheboss* – режим бога;

- *cheat needmorelead* – получить 1000 всего;
- *cheat youbetterpay* – получить 100000 налички.

GoldenLand: Cold Heaven (Златогорье 2: Холодные небеса)

В ini-файле с новой строчки прописываем: *d_console 1*. В результате в игре появляется консоль, вызываемая тильдой. В консоли пишем: *sv_cheats 1* (и нажимаем <Enter> естественно). Этим включается режим читов. Далее все, что желаете:

- *ch_god 1* – бессмертие;
- *ch_all_skills* – все навыки поднимаются до 15-ти;
- *ch_add_exp <число>* – добавляем необходимое количество экспы;
- *ch_give <имя> <число>* – дает заданный предмет в указанном количестве (например, деньги: *ch_give MON_1_0_1 1000000*).

I of the Dragon, The

Во время игры наберите:

- *YOUWIN* – выиграть миссию;
- *TOPLSAN* – неуязвимость;
- *MAPGOUING* – показать всю карту;
- *FJKDKEARW* – бесконечное дыхание.

Lords of the Realm 3

Во время игры нажмите <Shift+Enter>, чтобы вызвать окно консоли.

Можно вводить:

- *unlock_all* – открыть все сценарии в этой стране.

Monster Garage: The Game

Коды вводятся, когда вы находитесь в гараже по окончанию – кликнуть на лампочку.

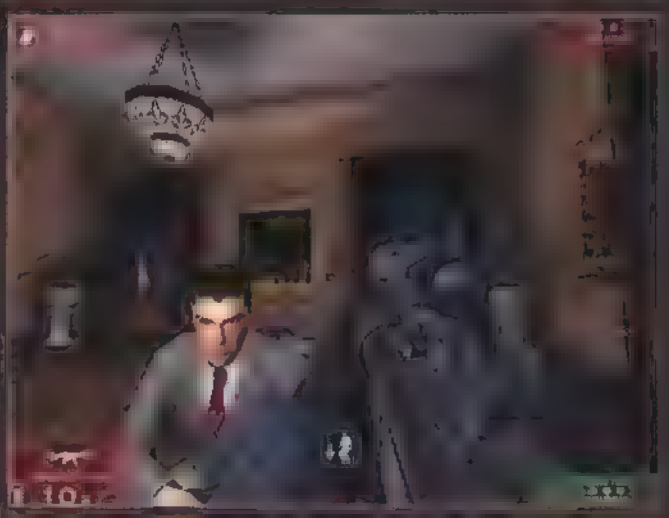
- *moneycheat* – плюс $1000;
- *flashback* – вернуться назад во времени.

Painkiller

Во время игры нажмите тильду, чтобы вызвать консоль. В появившемся окне вводите коды:

- *pkammo* – полная амуниция;
- *pkpower* – полная амуниция и здоровье;
- *pkweapons* – все оружие;
- *pkgold* – дополнительное золото;
- *pkkeepbodies* – отключить исчезновение трупов;
- *pkweakenemies* – включить слабых врагов;
- *pkgod* – режим бога;

- *pknaste* – включить «спешку»;
- *pkweaponmodifier* – включить усовершенствованное оружие;
- *showweapon <0 or 1>* – показать все оружие;
- *bulletime #* – включить bullet-time;
- *fraglimit #* – установить лимит фрагов;
- *timelimit <0-999>* – установить временной лимит;
- *map* – сменить карту;
- *netstats* – посмотреть статистику коннекта;
- *netstats overall* – еще больше все той же статистики;
- *netstats info* – посмотреть сетевую хелпу;
- *maxpacketsize* – посмотреть размер пакетов;
- *server* – подсоединиться к серверу;
- *name* – изменить имя игрока;
- *hudsize #* – установить размер HUD;
- *crosshair #* – изменить вид курсора (по умолчанию – 1);
- *speedmeter <0 or 1>* – показать скорость игрока.



- *msensitivity #* – установить чувствительность мышки (по умолчанию – 40);
- *msmooth <0 или 1>* – плавность движения курсора;
- *exit* – отсоединиться от сервера;
- *quit* – выйти из игры;
- *join* – присоединиться к игре.

Premier Manager 2003-04

Коды вводятся во время матча в меню с 2D-видом:

- *нажмите <Enter> быстро пятнадцать раз подряд* – ваши оппоненты не смогут открыть счет против вас.

Repton 1

Коды уровней:

2 – *rewards*;
3 – *premier*;
4 – *ostrich*;
5 – *diamond*;
6 – *strayed*;
7 – *prophet*;
8 – *coached*;
9 – *shorter*;
10 – *visible*;
11 – *tuneful*;
12 – *unicorn*;
13 – *readers*;
14 – *connect*;
15 – *cartoon*;
16 – *freedom*.

Sacred (Князь тьмы)

Начните с параметром */CHEATS=1* и во время игры нажмите тильду, чтобы вызвать консоль. Вводите коды:

- *sys cheats 963* – активировать режим читов;
- *cheat lord* – режим бога;
- *cheat sucide* – самоубийство;
- *cheat teleport* – телепорт.

Shanghai Street Racer

Во время игры нажмите тильду. В появившемся консольном окне вводите:

- *SAVECARCAM* – установить настройки камеры;
- *CARCAMEDIT* – управление камерой с помощью клавиш направления;
- *FREECAM* – управление ракурсом камеры (W, S, A, D + мышка);
- *GOD* – режим бога;
- *TELEPORT* – поставить машину на четыре колеса;
- *NEXTURMISSION* – следующая трасса;
- *JUMP* – прыжок;
- *GIMMESOMETIME* – добавить себе времени;
- *SETSTEPSIZE ##* – *##* – количество лагов;
- *PASS* – выиграть заезд;
- *FAIL* – проиграть заезд;
- *FAILEDURMISSION* – проиграть заезд.

School Tycoon

Начните игру как обычно. Во ее ходе наберите слово *IAMACHEATER*. Теперь можно вводить коды:

- *<CTRL+LAlt+C>* – получить денег;
- *<CTRL+LSHIFT+C>* – потерять деньги;
- *<CTRL+LSHIFT+ numeric pad «-»>* – повысить гамму;
- *<CTRL+LSHIFT+ numeric pad «+»>* – понизить гамму;
- *<CTRL+LSHIFT+0>* – Большая Беда.

Two Thrones

- *stefanrehn* – режим бога;
- *utopia* – победить всех врагов;
- *svensk* – сделать ai миролюбивым, как жаренный ягненок;
- *richardnice* – получить 1000 victory points;
- *richardbad* – потерять 1000 victory points;
- *manunited* – получить $50000;
- *aik* – потерять $50000;
- *burp* – включить события;
- *dimmuborgir* – включить «туман войны»;
- *info* – справочная информация.

Torrente: El Juego (Торренте на бомбе)

- *AUPATLETI* – здоровье;
- *PARADACONPAQUETE* – все патроны;
- *CULABRISES* – все оружие;
- *DAQIUSTE* – пройти уровень;
- *KONG* – увеличить Торренте;
- *NANO* – уменьшить Торренте.

Terminal Machine

- *<Shift+G>* – режим бога (включить/выключить);
- *<Shift+T>* – таймер (включить/выключить).

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athnna Sword

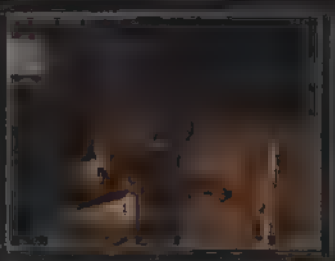
Во время игры вызовите консоль и затем вводите нижеследующее коды:

- *rescueHostage* – освободить заложников;
- *disarmbombs* – обезвредить бомбы;
- *deactivateIODevice* – отключить телефоны;
- *All* – показать все пути;
- *godterro* – враги невидимы;
- *tSurrender* – враги сдаются;
- *godall* – сделать всех невидимыми;
- *godhostage 1* – заложники невидимы;
- *godhostage 2* – заложники вновь видимы;
- *playerInvisible* – режим невидимости;
- *killpawns* – убить всех врагов;
- *walk* – отключить режим полета.

- *ghost* – режим полета;
- *fullammo* – полная амуниция;
- *sgi Game modes*;
- *godhostage 1* – режим бога для заложников;
- *god* – режим бога для игрока;
- *godteam* – режим бога для всей команды;
- *killrainbow* – убить всех оперативников Rainbow;
- *neutralizeterro* – убить всех террористов;
- *demoplay* – проиграть демо;
- *quit* – выйти из игры;
- *demorec* – записать демо;
- *killhostage* – убрать всех заложников;
- *killthemall* – убрать всех NPC;
- *killterro* – убрать всех террористов;
- *resetmeall* – сбросить все читы;
- *rendspot* – увидеть положение террористов на карте;
- *sethpos <0–5>* – установить позицию заложников (к примеру: 0 – стоит и т.д.);
- *routeall* – показать все пути на карте;
- *gundirection* – показать направление оружия;
- *stopdemo* – остановить запись демо;
- *callterro* – вызвать террористов;
- *trunaway* – террористы убегают в панике;
- *tnothreat* – террористы возвращаются в свое обычное состояние;
- *talmedfire* – террористы стреляют только в тебя;
- *tsprayfire* – террористы стреляют во все подряд;
- *behindview <0 or 1>* – вид от третьего лица;
- *rainbowskill* – MP-версия.

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Откройте конфигурационный файл *\Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini* и привяжите нижеследующие команды к удобным клавишам.



Во время игры используйте эти самые клавиши, чтобы вызвать читы:

- *health* – получить здоровье;
- *killpawns* – убить всех врагов;
- *ammo* – больше патронов;
- *invincible 1* – режим бога;
- *invincible 0* – выключить режим бога;
- *invisible 1* – невидимость;
- *invisible 0* – выключить невидимость;
- *playersonly 1* – заморозить противников;

- *playersonly 0* – разморозить противников;
- *savegame* – сохранить игру;
- *loadgame* – загрузить игру;
- *stealth* – увидеть уровень скрытности;
- *preferences* – изменить настройки игры, включая привязки клавиш;
- *mission win* – закончить текущую миссию;
- *summon echeloningredient.efraggrenade* – получить осколочную гранату;
- *summon echeloningredient.esmokegrenade* – получить дымовую гранату;
- *summon echeloningredient.ewallmine* – получить настенную мину;
- *summon echeloningredient.echemflare* – получить химический фонарь;

- *summon echeloningredient.ef2000* – вызвать F2000;
- *summon echeloningredient.efn7* – получить FN7;
- *summon echeloningredient.elasermic* – получить лазерный микрофон;
- *summon echeloningredient.elockpick* – получить отмычку;
- *summon echeloningredient.emedkit* – получить аптечку;
- *summon echeloningredient.ethermalmine* – получить тепловую мину.

Unreal Tournament 2004

Во время игры нажмите тильду. В консольном окне вводите следующее:

- *allammo 999* – патроны для любого оружия;
- *allweapons* – все оружие (полностью заряженное);
- *loaded* – все оружие;
- *suicide* – самоубийство;
- *stat all* – показать всю статистику;
- *quit* – выйти из игры;
- *playersonly* – остановить время (чтобы разморозить происходящее набрать повторно);
- *stat game* – игровая статистика;
- *god* – очень много здоровья;
- *killbots* – убить всех ботов;
- *fly* – режим полетов;
- *walk* – вернуться на землю;
- *teleport* – телепортироваться в точку, на которую указывает курсор;
- *summon xweapons.assaultriflepickup* – получить assault rifle;
- *summon onslaught.onsavrilpickup* – получить avril;
- *summon xweapons.bioriflepickup* – получить bio rifle;
- *summon xweapons.flakcannonpickup* – получить flak cannon;

- *summon onslaught.onsgrenadepickup* – получить grenade launcher;
- *summon xweapons.painterpickup* – получить ion painter;
- *summon xweapons.sniperriflepickup* – получить lightning gun;
- *summon xweapons.linkgunpickup* – получить link gun;
- *summon onslaught.onsminelayerpickup* – получить mine layer;
- *summon xweapons.minigunpickup* – получить minigun;

- *summon xweapons.rocketlauncherpickup* – получить rocket launcher;
- *summon xweapons.shieldgunpickup* – получить shield gun;
- *summon xweapons.shockriflepickup* – получить shock rifle;
- *summon utclassic.classicsniperriflepickup* – получить sniper rifle;
- *summon Onslaught.ONSHoverTank* – вызвать Goliath;
- *summon Onslaught.ONSHoverBike* – вызвать Manta;
- *summon Onslaught.ONSAttackCraft* – вызвать Raptor;
- *summon Onslaught.ONSRV* – вызвать Scorpion;
- *summon OnslaughtFull.ONSGenericSD* – вызвать секретную машину (TC-1200);
- *stat fps* – показать количество фреймов в секунду;
- *stat none* – выключить статистику;
- *behindview 0* – вид от первого лица;
- *behindview 1* – вид от третьего лица;
- *stat audio* – аудиостатистика;
- *setname (name)* – изменить имя игрока;
- *setres WxHxD* – изменить разрешение экрана (к примеру: 1600x1200x32);
- *switchteam* – изменить свою команду;
- *stat net* – сетевая статистика;
- *open (mapname)* – открыть определенную карту;
- *setgravity #* – установить величину гравитации;
- *setjumpz #* – установить высоту прыжков;
- *setspeed #* – установить скорость игры;
- *togglefullscreen* – переключить между полноэкранным и оконным режимом.

XIII

Во время игры нажмите <F2>, чтобы вызвать консоль, в которую и надо вводить коды:

- *healme #* – получить здоровье (# – количество от 1 до 100);
- *maxammo* – максимум патронов.

Zoo Tycoon: Complete Collection

Дополнительные деньги

Для этого придется немного покопаться в файлах игры, но это не сложно. Откройте файл *zoo.ini* (из директории, где установлен Zoo Tycoon) при помощи notepad или чего-то

вроде этого. Найдите строчку со словом *MSMaxCash*. Замените цифру, следующую за ним, на любую сумму, какую только вам заблагорассудится.

Сделать так, чтобы пропали/появились деревья или решетки

Нажав <CRTL+F>, вы полностью уберете деревья в вашем зоопарке (они как бы будут существовать, но видны не будут); исправляется той же комбинацией клавиш.

По нажатию <CRTL+G> то же самое произойдет с решетками. Довольно удобно, если вы хотите контролировать каждый загон.

«Именные» коды

Присвоив гостям следующие имена, вы получите довольно забавные результаты:

- *Akiyama* – закончить все сценарии;
- *Dr Dolittle* – животные плодятся активнее;
- *Alfred H* – птицы начинают запугивать посетителей;
- *Mr. Pink* – изменить цвет рубашек всех посетителей на розовый;
- *Mr. Blue* – изменить цвет рубашек всех посетителей на голубой;
- *Mr. Brown* – изменить цвет рубашек всех посетителей на коричневый;
- *Mr. Orange* – изменить цвет рубашек всех посетителей на оранжевый;

- *Mr. White* – изменить цвет рубашек всех посетителей на белый;
- *Mr. Blonde* – изменить цвет рубашек всех посетителей на желтый;
- *Bill Gates* – больше денег;
- *Zeta Psi* – некоторые посетители начинают активно портить воздух;
- *Hank Howie* – исследования? легко!;
- *Lou Catanzaro* – получить игрушки для питомцев.

Ломаем FPS и TPS

Существует несколько общих правил, по которым ломаются игры. Нет, сломать игру по-настоящему – так чтоб получить возможность редактировать количество ресурсов / здоровья / опыта / чего-то еще – не так просто. А вот получить какую-то лазейку, упрощающую жизнь, – это не вопрос. Особенно если речь идет о шутерах.

Все шутеры построены на совсем уж конкретно ограниченном количестве движков, причем разработчики во многих моментах ленятся придумывать свое – и чаще всего делают движки с неоригинальными переменными и командами, повторяющимися от игры к игре.

Чтобы ломануть игру, чаще всего достаточно определить, как в данном случае открывается консоль. Чаще всего это происходит по нажатию клавиши <Esc> или <~> (левый верхний угол клавиатуры). Иногда – но гораздо реже – консоль открывается по нажатию кнопок <Enter>, <F1>, <Ctrl>, <Alt> или <Tab> (<Ctrl+Tab>). В играх же, где консоли нет вообще, часто бывает предусмотрена возможность отправки сообщений другим игрокам – чаще всего это окно используется и для написания консольных команд.

Итак, если вы нашли метод открытия консоли, можете сразу же попробовать команду *god* (режим бога). Эта команда работает в таком количестве игр, что вы испугались бы, если бы мы точно сказали в каком! Не реже используются и команды *ghost* (режим призрака), *fly* (полет), *killall* (убить всех врагов) и *kill* (самоубийство). А чтобы получить оружие или патроны, можно попробовать написать *ammo* или *weapon*. Если не получится – попробуйте *give ammo*, *give weapon* или *please ammo*, *please weapon*. То же самое касается и здоровья – только вместо *ammo* набирайте *health*.

В случае если введенная команда выскакивает как сообщение, стоит попробовать писать ее через слэш – знак <\> или </> (в разных играх по-разному).

Если после ввода команды всплывает окно «Cheats not enabled» или что-то в этом роде, сообщающее, что читы попросту запрещены, можно попытаться ввести следующие команды: *cheats 1* или просто *cheats*, *sv_cheat*, *sv_cheat 1* или *sv_cheats 1*. Можно также попробовать писать то же самое, но с единичкой в кавычках.

Даже если за введением команды не последовало никаких сигналов о том, что она сработала, это еще не значит, что она действительно не сработала: попробуйте теперь ввести чит-код. Если все равно не получилось или если появилась надпись о том, что изменять этот параметр нельзя, придется поискать конфигурационный файл. Файл, в котором прописаны переменные, отвечающие за геймплей, чаще всего лежит в корневой директории игры или в папке, где хранятся сохраненные игры. Этот файл либо соответствует имени вашего персонажа в игре, либо же носит имя *default*, а расширение у него чаще всего *.ini* или *.cfg*. Это общее правило.

Найдя подходящий под описание файл, сразу же делаем его резервную копию, а уж потом залезаем в него (не забыв отключить параметры hidden и read only) и ищем там переменную *cheat* или подобную. Если такой нет – ну что ж, не сложилось. Если есть – смотрим, какое значение ей сопоставлено. Нужно установить это значение либо в «1», либо в «true» (в случае если было установлено «false»). Меняем – и снова в игру, пробовать наши читы.

Если же вы файл нашли, да только ничего подобного там не обнаружили, попробуйте поменять другие значения. Ведь в этом файле, как правило, прописываются многие физические параметры мира игры. Зная английский, можно найти те из них, что отвечают за скорость стрельбы, убойную силу оружия, количество здоровья в начале игры, скорость игры, силу тяжести и т.д. И даже если изменение этих параметров не поможет в прохождении игры, то уж, по крайней мере, поприкалываться с их изменением можно вдоволь.

Попробуйте – не пожалеете!

P.S. *И не забывайте делать резервную копию файла. На всякий случай.*

«Шпиль!»
Специальный выпуск

Видається російською мовою.
№ 2 (4), червень-серпень 2004

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Ліщук, О. Соболев

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітий

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю.

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 21.06.2004.

Наклад 15 000 прим.

Виготовлення фотоформ – ТОВ «ТVПринт»
Друк – ТОВ «Константа К°»
Київ, вул. Глибочицька, 28.

КОНСТАНТА К°

Зам. №06-078
Друк офсетний
Папір формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708
Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2004

Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

ПОСПЕШИ!!!
ПОДПИШИСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Получи 6 новых номеров крутого геймерского журнала до конца 2004 года!

Выиграй суперпризы с логотипом «ШПИЛЬ!» — рюкзак, сумку и модную футболку!

УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

1. Право принимать участие в розыгрыше призов имеет каждый, кто оформил подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на **II полугодие 2004 г.** (на почте, через редакцию или через подписные агентства).
2. Для участия в розыгрыше необходимо до **10 августа 2004 года** отправить в редакцию копию подписного документа или копию документа, который подтверждает оплату.
3. Кроме того, в бланке напишите разборчиво:
   - Ваш адрес;
   - фамилию, имя и отчество;
   - номер контактного телефона.
4. Результаты подписной лотереи будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 9/2004 г.

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ:
«Шпиль» — 25,32 грн.
«Шпиль» с CD — 48,64 грн.

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ:
01727 — с CD
23852 — без CD.

мы с вами одной крови
все игры • всех жанров • для всех
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

#1 монітор року 2003

SyncMaster 152X, 172X

Новий синонім швидкості

Рідкокристалічні монітори SyncMaster 152X, 172X

16 мс (152X) та 12 мс (172X) – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що нові SyncMaster 152X, 172X – моделі моніторів, які служать не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

12 мс

Нехай інші погоджуються на менше.

Алгрі	(0482) 379715, 373789	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037, 4619536		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG

СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ